LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE MICRO

II

1ère PARTIE DE A à G

QUE LA VIE TE SOIT INFINIE

DES MILLIERS D'ASTUCES,
VIES INFINIES, SOLUTIONS, PLANS ...

POUR TOUS LES JEUX SUR MICRO

CPC . AMIGA . ST . C64 . PC

NOVEMBRE 1994 • 40 F • BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 88 FL • ISSN 0994-4559

T3472 - 4 H - 40,00 F - RD

Index

1943 10
2088 10
3D FIGHT 10
3D GALAX 10
3D STARFIGHTER 10
3D STUNTRIDER 10
5eme AXE 10

A

A.G.E. 11
A10 TANK KILLER 11
ABU SIMBEL PROFANATION 11
ACE II 13
ACTION FIGHTER 12
ADDICTABALL 12
ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS 19
ADVANCED PINBALL SIMULATOR 14
ADVANTAGE TENNIS 14
AFT II 15
AFTER THE WAR 16
AFTERBURNER 17
AFTEROIDS 13
AGENT ORANGE 13
AIGLE D'OR 11
AIGLE D'OR II 11
AIRBALL 19
AIRBORNE RANGER 13
ALIEN BREED 37
ALL POINTS BULLETIN 15
ALPHA WAVES 14
ALTERED BEAST 18
AMERICAN TURBO KING 19
ANARCHY 14
ANCIENT ART OF WAR 18
ANDROID 1 19
ANDY CAPP 19
ANGE DE CRYSTAL 19
APPRENTICE 22
ARCADE FLIGHT SIMULATOR 20
ARCANA 20
ARCHIPELAGOS 20
ARKANOID 22
ARKANOID II 26
ARKOS 20
ARMALYTE 23
ARMOUR GEDON 20
ARMY MOVES 21
ARTURA 23
ASPAR GRAND PRIX 23
ASTAROTH 21
ASTAROTH (PLAN) 30
ASTERIX 26
ASTRO MARINE CORPS 24
ATAX 25
ATF 20
ATF II 20
ATOM ANT 25
ATOMIC ROBOKID 26
ATOMINO 26
ATOMIX 21
ATV SIMULATOR 25
AWESOME 28
AXEL MAGIC HAMMER 29

B

B.A.T. 39
BAAL 31
BACK TO THE FUTURE II 33
BACK TO THE FUTURE III 34
BACK TO THE GOLDEN AGE 35
BACK TO THE GOLDEN AGE (PLAN) 54
BACKLASH 35
BACTRON 34
BADLANDS 33
BALL 33
BALL CRAZY 33
BALL GAME 37
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 36
BARBARIAN I 34
BARBARIAN II 38
BARD'S TALE II 35
BASKET MASTER 36
BATMAN 40
BATTLE BOUND 32
BATTLE HAWK 1942 31
BATTLE ISLAND 32
BATTLE ISLE 32
BATTLE OF BRITAIN 32
BATTLE SQUADRON 32
BATTLE STORM 31
BATTLE VALLEY 34
BATTLETECH 42
BEACH VOLLEY 36
BEVERLY HILLS COP 43
BEYOND THE ICE PALACE 44
BIG MAC 36
BIGFOOT 36
BILLBOARD 36
BILLY LA BANLIEUE 43
BILLY LA BANLIEUE II 43
BILLY THE KID 45
BIO CHALLENGE 45
BIONIC COMMANDO 44
BLACK TIGER 46
BLADE WARRIOR 45
BLASTEROIDS 49
BLINKY SCARY SCHOOL 38
BLOOD MONEY 48
BLOODWICH 47
BLUE MAX 49
BLUES BROTHERS 52
BMX FREE STYLE 48
BMX SIMULATOR 47
BMX SIMULATOR II 47
BOB WINNER 41
BOBO 46
BOMB FUSION 41
BOMBER 45
BOMBSCARE 41
BOMBUZAL 47
BOOLY 37
BOUNDER 50
BOUNTY BOB STRIKES BACK 51
BOUNTY HUNTER 48
BRAINACHE 50
BRAT 55
BRAVESTARR 51
BREAKER 51
BRIAN BLOODAXE 50
BRONX STREET COP 49
BRUCE LEE 51
BSS JANE SEYMOUR 50
BUBBLE BOBBLE 52
BUBBLE GHOST 50
BUBBLER 49
BUCK ROGERS 52
BUDOKAN 42
BUGGY BOY 53
BUGGY RANGER 55
BUILDERLAND 55
BUMPY 51
BUTCHER HILL 51

C

CABAL 60
CADAVER 56
CADAVER II THE PAYOFF 58
CAMELOT WARRIORS 61
CAPITAIN TRUENO 71
CAPTAIN SEVILLA 64
CAPTIVE 61
CARRIER COMMAND 61
CARTOON CAPERS 61
CARV-UP 62
CASTLE MASTER 60
CASTLE WARRIOR 63
CASTLES 64
CAULDRON 65
CAULDRON II 63
CENTER FOLD SQUARES 67
CENTIPEDE 65
CENTURION 65
CHAIN REACTION 61
CHAMBERS OF SHAOLIN 67
CHAMPION DRIVER 68
CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR 68
CHAOS STRIKES BACK 69
CHARIOTS OF WRATH 67
CHARLY DIAMS 71
CHASE H.Q. 72
CHICAGO 30'S 64
CHICAGO 90 68
CHICKIN CHASE 64
CHIMERA 64
CHIPS CHALLENGE 70
CHOPPER COPPER 65
CHUBBY GRISTLE 67
CHUCK ROCK 73
CITADEL 74
CITY SLICKER 74
CLASSIQUES I 75

CLOUD KINGDOMS 76
CLOWN'O'MANIA 76
COBRA FORCE 79
COBRA II 77
COLORADO 82
COMMANDO 75
CONQUERDR 76
CONQUEST 75
CONTINENTAL CIRCUS 78
CORSARID 77
COSA NOSTRA 82
COUNT DUCKULA 75
COUNTDOWN 80
COWBDY KIDZ 79
CRACK 66
CRACK DOWN 90
CRACK-UP 83
CRAFTON & XUNK 83
CRAZY CARS 83
CRAZY CARS II 66
CRAZY SHOT 83
CRIME WAVE 71
CROISSIERE POUR UN CADAVRE 84
CRYSTAL CASTLES 57
CRYSTALS OF ARBOREA 79
CURSE OF RA 71
CURSE OF SHERWOOD 61
CUSTDDIAN 75
CYBER8ALL 76
CYBERBIG 9D
CYBERGENIC RANGER 66
CY8ERMIND 57
CY8ERNDID 71
CYBERNOID II 57
CYBOR 67
CYCLES 68

D

D/GENERATION 98
DALEY THDMPSON'S
OLYMPIC CHALLENGE 93
DALEY THDMPSON'S SUPERTEST 94
DAMOCLES 92
DANDARE III 93
DARIUS 94
DARK CENTURY 94
DARKMAN 91
DARKSIDE 95
DEAD OR ALIVE 94
DEATH TRAP 95
DEATHTRACK 95
DEFCON I 95
DEFENDER II 95
DEFENDER DF THE CROWN 94
DEFENDER OF THE EARTH 95
DEFLEKTOR 96
DEMDNIAK 96
DENARIS 95
DES CHIFFRES ET DES LETTRES 94
DEUTEROS 113
DICK TRACY 97
DIE HARD 96
DIMENSION DMEGA 96
DISC 1D3
DISCOVERY 97
DIZZY 103
DIZZY III 94
DOGS OF WAR 97
DOMINATOR 104
DONKEY KDNG 97
DDUBLE DETENTE 1D6
DOUBLE DRAGON 104
DOUBLE DRAGON II 1D5
DR DDDM'S REVENGE 1D3
DRAGON BREED 112
DRAGON SPIRIT 107
DRAGDN'S BREATH 104
DRAGDN'S LAIR I 1D8
DRAGON'S LAIR II 1D6
DRAGONNINJA 107
DRAGONS OF FLAME 1D8
DRAGONUS 103
DRAKKAR 106
DRAKKHEN 1D9
DRIVING FORCE 112
DRUID II 105
DUNGEON MASTER 1D9
DYNAMITE DUX 110
DYNASTY WARS 111
DYTER D7 94

E

E-MOTIDN 119
E.S.W.A.T. 121
EAGLE'S RIDER 120
EARL WEAVER BASEBALL 121
ECO 121
EDD THE DUCK 120
EDEN BLUES 129
ELEKTRA GLIDE 129
ELEMENTAL 118
ELEVATOR 123
ELF 129
ELIMINATDR 122
ELITE 118
ELVEN WARRIOR 123
ELVIRA 129
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 124
EMERALD MINE 125
EMMANUELLE 125
EMPIRE STRIKES BACK 123
ENCHANTED WORLD 123
EPYX WORLD
KARATE CHAMPIONSHIP 122
ESCAPE FROM HELL 122
ESCAPE FROM THE CDLDITZ 129
ESCAPE FROM THE PLANET
OF THE ROBOT MDNSTERS 126
EUROPEAN SUPER LEAGUE 123
EXDLON 127
EXPLORA III 128
EXPRESS RAIDER 127
EXTASE 127
EXTERMINATOR 127
EXTREME 123
EYE OF HORUS 129
EYE OF THE BEHOLDER 123

F

F-14 TOMCAT 13D
F-15 STRIKE EAGLE II 133
F-16 COMBAT PILOT 132
F-19 STEALTH FIGHTER 134
F-29 RETALIATOR 132
F.D.F.T. 135
FAIRLIGHT 135
FALCON 133
FANTASTIC VDYAGE 135
FANTASY WORLD DIZZY 136
FASCINATION 146
FAST FOOD 137
FATHER CHRISTMAS 137
FERRARI FDRMULA DNE 137
FETICHE MAYA 140
FIENDISH FREDDYS'
BIGTOP O'FUN 133
FIGHTER BOMBER 138
FINAL FIGHT 130
FINAL WHISTLE 137
FIRE 141
FIRE & FORGET II 143
FIRE & BRIMSTONE 142
FIRE AND BRIMSTONE 144
FIRE POWER 135
FIRELORD 137
FIRST CONTACT 135
FLAMES DF FREEDOM 132
FLASH 137
FLASH GORDDN 137
FLIGHTMARE 137
FLIMBO'S QUEST 145
FLINSTONES 14D
FLOOD 131
FLYING SHARK 141
FORGDTTEN WDRLDS 131
FOUNDATIONS WASTE 14D
FOURMI STORY 141
FDXX FIGHTS BACK 142
FRANKENSTEIN JUNIOR 142
FRED 143
FREDDY HARDEST II 144
FRENETIC 144
FROGGY 144
FRONTLINE 145
FROSTBYTE 132
FRUITY FRANK 133
FUSION 133
FUSION II 140
FUTUR SPORT 142
FUTURE BIKE SIMULATOR 132
FUTURE KNIGHT 131
FUTURE SPORT 142

G

GALACTIC CONQUEROR 148
GALAXY FORCE 148
GALAXY'89 148
GALIVAN 151
GALLETRON 151
GAME DVER 151
GAME OVER II 151
GATEWAY
TO THE SAVAGE FRONTIER 151
GAUNTLET 151
GAUNTLET II 152
GAZZA'S SUPER SOCCER 152
GEISHA 153
GEMINI WING 154
GHOST HDUSE 152
GHOST HUNTERS 152
GHOSTBUSTERS 159
GHOSTBUSTERS II 156
GHOSTS'N GDBLINS 155
GHDULS'N'GHOSTS 158
GILBERT 151
GLIDER RIDER 157
GLDBULUS 154
GODDY ET MYTHOS 152
GOOS 157
GDLD OF THE AZTECS 159
GDLDEN AXE 16D
GONZZALEZZ 154
GOODY 154
GOONIES 161
GRAND PRIX MASTER 162
GRAND PRIX SIMULATOR II 162
GRAND SLAM MONSTER 162
GREAT COURTS 162
GREAT COURTS II 162
GREAT ESCAPE 162
GREAT GURIANDS 149
GREEN BERET 149
GREMLINS II 150
GRID RUNNER 149
GROUND ZERO 149
GROWTH 156
GRYZOR 161
GUERILLA WAR 159
GUNBOAT 156
GUNFRIGHT 155
GUNSHIP 2DDD 157

Edito

Au début était le chaos. Puis Dieu vint ordonner tout ça en de beaux tas de matière bien organisée, il créa le monde, Adam, Eve et tout le bazar, et je passe rapidement les détails pour en arriver à sa dernière création: "La Bible des Pokes II, le retour de la vengeance du fils qui n'est pas content et qui revient". Oui, car l'ouvrage que vous avez entre les mains est une création de Dieu. Comme tout ce qui nous entoure.

Dieu, donc, a souhaité – dans son infinie sagesse – faire trois volumes d'astuces. Car, faut-il le préciser, l'œuvre que vous tenez dans vos mains fébriles est un recueil de patches, d'astuces, de listings, de cheat modes et de solutions qui vous permettront de gagner dans tous les jeux et d'arriver au bout sans problème. Trois volumes, donc; celui-ci recouvre les jeux dont le titre commence par une lettre de A à G. Les deux prochains volumes sortiront bientôt, et à eux trois, ils constitueront ce Magnus Opus que Dieu a voulu dans son infinie bonté. Et dont vous avez déjà le tiers.

En nous ordonnant de faire ce monument des astuces, Dieu nous a bien précisé: dites à vos lecteurs que lorsqu'ils tapent des listings, ils doivent respecter scrupuleusement – mettez le mot scrupuleusement en italiques, ou en gras, a-t-il précisé – *scrupuleusement*, donc, l'orthographe. La moindre erreur de frappe serait *fatale*. Un espace en moins, un point en trop, et c'est la *catastrophe*, le *plantage*, le *bug*.

Lisez également soigneusement les conseils qui concernent votre machine; ils vous éviteront pas mal de déconvenues, car il faut parfois du doigté et de la précision pour patcher un jeu. Dieu nous a dit: moi, j'ai eu du mal à tricher sur Dyna Blaster, parce que j'avais appuyé trop tôt sur espace avant la page de présentation. Alors si même Dieu a du mal à tricher dans les jeux, vous avez drôlement intérêt à suivre scrupuleusement – pardon, *scrupuleusement* – les instructions.

Amusez-vous bien, et rendez-vous pour les prochains numéros.

Danboss

LA BIBLE DES POKES II • VOLUME 1, EST UN HORS SÉRIE À JOYSTICK N°32.
JOYSTICK est une publicatian mensuelle éditée par SIPRESS, 103 Bd Mac Danald, 75019 PARIS •
Tél: (1) 40 35 48 44 - Fax: (1) 40 35 16 47 •
Associés: Marc ANDERSEN, Alain & Gérard KANOUI, Claude UZAN •
Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • **Rédacteur en Chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR •
Astuces: DANBOSS • **Maquette:** DANBOSS • **Illustration de couverture:** SATAN de DINAMIC •
Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel YATCA, (1) 45 23 25 60 - Terminal EB6 •
Réassort: N° vert (1) 05 19 84 57 • **Photogravure:** INTEGRAAL et PPO •
Distribution: TRANSPORTS PRESSE •
Taus draits de repraduction réservés paur tous pays.
Cammissian paritaire N°70725. Dépat légal à parutian.
Tirage 130 000 exemplaires.

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

LES EDITEURS DE SECTEUR

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.
Pour les autres, ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de les taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC, qui est fourni avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings, il faut utiliser une disquette vierge et, dans ce cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc, suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du CLI ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde, vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LE BLOCK EDITOR V 1.Ø

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme sidessous ("Block editor v1.Ø"). Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu originale, vous risqueriez de l'endommager. Désormais, il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

BLOCK EDITOR V1.0

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy-1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

ATARI ATARI ATARI

LES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "AUTO" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC, qui est fourni avec votre ATARI ST.
LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.
Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une copie de sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde, vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

FICHIER ÉDITEUR V1.X et PISTE ÉDITEUR V1.0

Méthode d'utilisation des listings avec la mention 'Fichier Editeur V1.X' ou 'Piste Editeur V1.0'. Vous tapez l'un de ces listings "Une fois pour toutes". Vous le sauvegardez sur une disquette vierge sous le nom de:
'FICHIE10.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.0
'FICHIE11.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.1
'PISTE10.GFA' pour le Piste Éditeur V1.1

Ensuite, il vous faudra rajouter à la fin de ce listing les datas correspondants au jeu qui vous intéresse et qui porte une mention 'Fichier Éditeur V.1.X' ou Piste Éditeur. Ceci fait, vous sauvegardez à nouveau, sous le nom du jeu (sur une disquette autre que celle de votre jeu). Ensuite insérez l'original du jeu et faites 'RUN'. Suivez les instructions à l'écran.

LES ÉDITEURS DE SECTEUR

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint. Sortez la disquette, verrouillez-la en écriture, et rebootez dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

a) LA RUSE DU GRAND PATCHEUR

La ruse du grand patcheur : si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et, une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et, si ça ne marche toujours pas, essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

b) ULTIMATE RIPPER

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes, c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

c) DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Démarrez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher, et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher la chaîne sur la disquette. Une fois trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifiez les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu "écriture". Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

d) MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon... BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

c) DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Chargez DISK DOCTOR, mettez la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE", Choisissez l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrez la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifiez les valeurs. Allez dans le menu "SECTOR" et choisissez l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

FICHIER EDITEUR V1.0

```
' FICHIER EDITEUR V1.Ø (C)Joystick Juin 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ nboptions%,titre$,fichier$,longueur%
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
FOR i=1 TO nboptions%
  READ modifs%,type$
  FOR c=1 TO modifs%
    READ adresse%,chaine1%,chaine2%
    IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
      texte$="Option <"+type$+"> installée"
    ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
      texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
    ENDIF
  NEXT c
  PRINT texte$
NEXT i
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

PISTE EDITEUR V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1Ø24/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

FICHIER EDITEUR V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteur de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.
Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3
* sous DOS, tapez PCTOOLS
* quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
* positionnez le curseur sur le fichier à éditer
* tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
* tapez e
* entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
* lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5
* sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son extension
* faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
* tapez RETURN, et faites les modifications voulues
* faites 4 fois RETURN
* lancez le jeu normalement

DEBUG
* sous DOS, tapez DEBUG
* quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
* faites L
* tapez scs:1ØØ la_taille_du_fichier la_chaîne_à_rechercher.
La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Tapez RETURN
Le programme vous donne une adresse.
Relevez là et faites
F L 'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.
La_nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN
Tapez la taille du programme
RETURN et w.
* tapez q RETURN pour sortir
* lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable, qui, lorsqu'il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez une disquette vierge dans le lecteur, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:
Allumez votre ordinateur, tapez le listing. Une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM'.)

Pour utiliser l'un de nos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :
LOAD "NOM DU FICHIER"
Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :
RUN

UTILISATION DES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.
Exemple:
POKE 1234,56

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre '56' à l'adresse '1234' de la mémoire.
Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE.
(La MULTIFACE est une cartouche qui se connecte sur votre C64 et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKEs.)

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:
Allumez votre ordinateur, tapez le listing, une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :
- ne dépassez pas 8 lettres dans le nom de votre fichier.
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM'.)

Il y a deux types de listings:
- Le LOADER : vous devrez le lancer à chaque fois que vous voudrez jouer avec des vies infinies, il s'occupera lui même de charger votre disquette et d'activer les vies infinies.
- le PATCHEUR : ne marche que sur disquette. Lorsque vous le lancerez, il installera les vies infinies, directement sur votre disquette. Lorsque vous voudrez jouer au jeu avec les vies, il vous suffira de lancer votre jeu comme auparavant. Par contre, si vous ne voulez plus les vies infinies, il vous suffira de relancer le listing pour les désinstaller et de lancer votre jeu comme comme auparavant.

Pour utiliser l'un de vos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :
LOAD "NOM DU FICHIER"
Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :
RUN

Si un message d'erreur vous indique que votre disquette est verrouillée, c'est que vous avez à faire à un listing PATCHEUR. Il faut donc que vous déverrouillez votre disquette pour que les vies infinies soient installées ou désinstallées.

LES PATCHS

Un patch est une suite de chiffres et de lettres plus connue sous le nom de chaîne d'octets ou chaîne hexadécimale. Pour utiliser un patch, il faut posséder un éditeur de secteurs (un logiciel qui permet de lire le contenu des secteurs de votre disquette (le plus connu et sûrement DISCOLOGY))

ATTENTION:
Il est impossible d'utiliser un patch sur une cassette.
- Vous ne devez en aucun cas utiliser un patch sur votre disquette originale. Vous devez d'abord en faire une copie de sauvegarde et l'utiliser sur la copie. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
DISCOLOGY étant le plus connu des éditeur de secteurs, nous vous donnons toutes les manipulations à faire pour mener à bien votre opération!

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Inserez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 11)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

LES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une addresse de la mémoire.
Exemple:
POKE &12AB,&3C

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre héxadécimale '3C' à l'adresse héxadécimale '12AB'.
Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE II.
(La MULTIFACE II est une cartouche qui se connecte sur votre CPC et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKEs.)
Voici comment procéder :
(Attention de ne pas utiliser le pavé numérique pour taper les chiffres!)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un POKE entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé!

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le POKE tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

ST 1943

Pour avoir des vies infinies recherchez dans le fichier 'SND1.PIN', les octets 13FC ØØØ3 BE54 et remplacez les par 13FC ØØ99 ØØØØ BE45. Puis recherchez les octets 13FC ØØØ3 ØØØØ CØ1F et remplacez-les par 13FC ØØFF ØØØØ CØ1F.

CPC 3D STUNTRIDER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1Ø AA 3D 32 par 3A 1Ø AA A7 32.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &BCA1,&A7.

CPC 2Ø88

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 63 7B 35 C2 par 2163 7B ØØ C2.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &3383,Ø.

CPC 5EME AXE

Pour avoir tout infini, remplacez 38 47 C6 99 27 par 38 47 C6 9A 27.

Pour avoir tout infini, faites POKE &5A2F,&9A.

3D STARFIGHTER

CPC

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur 3D STARFIGHTER version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4422 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 21,40,00,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,15,7F
120 DATA 32,3A,7F,CF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC 3D FIGHT

```
10 REM Vies infinies sur 3D FIGHT version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
40 OPENOUT"PM":MEMORY &3E7:CLOSEOUT:MODE 1
50 |USER,1:LOAD"DISC":POKE &13FE,0:CALL &8000
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 82 15 7E 3D par 21 82 15 7E ØØ.

Pour avoir des vies infinies ; POKE &13FE,Ø

ST 3D GALAX

Allez directement aux astéroïdes, appuyez sur 'ALT' et flèche de droite.

AMIGA A.G.E.

```
LISTBLOCK EDITOR V1.Ø
' A.G.E. trainer
DATA 28572,"A.G.E.",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 1,Ø,2a2ØØ,b6,2,4e,75,53,79,*
```

Pour avoir les NRJ illimitées aller au block 337, offset $b6 mettre 4e 75 à la place de 53 79

AIGLE D'OR

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 79 6E D6 Ø1 PAR 3A 79 6E D6 ØØ, puis remplacez les octets DA 38 92 D6 1Ø par DA 38 92 D6 ØØ (répétez l'op&ration deux fois), puis remplacez les octets DA 38 92 D6 Ø5 par DA 38 92 D6 ØØ, puis enfin remplacez les octets DA 38 92 D6 2Ø par DA 38 92 D6 ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &6FD4, Ø
POKE &94Ø2, Ø
POKE &99BA, Ø
POKE &9ACØ, Ø
POKE &9BBB, Ø.

CPC

PC A1Ø TANK KILLER

Lorsque vous jouez en mode 'CAMPAIGN' et que vous perdez, pour ne pas devoir recommencer toutes les missions, il vous faut faire un Reset (ou retirez la disquette du lecteur si vous n'avez pas de disque dur). Rechargez le jeu et faite continue campaign, vous recommencerez à la mission où vous aviez échoué.

CPC ABU SIMBEL PROFANATION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8C 4A 3D CA par 3A 8C 4A A7 CA.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &17EC,&A7.

ST AIGLE D'OR II

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'AUTO\AIGLE.PRG' sur le disk A, les octets 22ØØ 5341 et remplacez-les par 22ØØ 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $186Ø. Puis toujours pour la même chose! Recherchez les octets Ø441 ØØ28 et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherchez et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous aux offsets $7198 et $71D4. Puis recherchez les octets Ø441 ØØ64 et remplacez-les par 4E71 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $8DDA. Et enfin, recherchez les octets 33CØ ØØØ1 D1ØC et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $95CA.

ACTION FIGHTER

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER de la compilation 'FESTIVALIA'
' par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Armes",&H29FØ,&H42390000,&H60040000
DATA "Temps",&H6E4,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies",&H29E6,&H53390000,&H60040000,"FIN"
```

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER par Antonio SIMOES à taper
en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ACTION FIGHTER","A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Vies infinies",&H29E6,&H53390000,&H60040000
DATA "Temps infinis",&H6E4,&H53790000,&H60040000
DATA "Armes",&H29FØ,&H42390000,&H60040000
DATA "FIN"
```

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER
' de la compilation 'LES FOUS DU VOLANT
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Pas perdre d'armes",&H29FØ,&H42390000,&H60040000
DATA "temps infini",&H6E4,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies",&H29E6,&H53390000,&H60040000
DATA "FIN"
```

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER de la compilation 'FESTIVALIA'
' par A. SIMOES
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Pas perdre d'armes",&H29FØ,&H42390000,&H60040000
DATA "Temps infinis",&H6E4,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies",&H29E6,&H53390000,&H60040000
DATA "FIN"
```

AMIGA

```
'   ACTION FIGHTER( compil FESTIVALIA)
DATA 1552826,"ACTION FIGHTER",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA Ø2,Ø,bd8ØØ,c4,Ø1,4a,53,Ø,bd8ØØ,14,Ø1,25,1c,*
```

Compil FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies, allez au block 5EC à l'offset $C4, et remplacez les octets 53 par 4A. Recalculer checksum.

```
1Ø REM Vies infinies sur ACTION FIGHTER K7
2Ø REM Pour la compil 'DRIVE ME CRAZY'
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>1485 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"!LOADER.BIN":CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,Ø9,AØ,22,33,8Ø,C3,ØØ,8Ø,AF,32,54,7A,C3
11Ø DATA 78,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir du temps infini remplacez les octets 3A 64 82 3D 32 par 3A 64 82 ØØ 32.

Pour avoir les vies infinies remplacez les octets 21 57 82 35 C9 par 21 57 82 ØØ C9.

Pour avoir du temps infini : POKE &8268,Ø

Pour avoir les vies infinies : POKE &BA54,Ø

Compil FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 21 57 82 35 CD et remplacez-les par 21 57 82 ØØ CD. Rendez-vous à la piste 9, sect. 42, adr. 15C.

CPC

```
1Ø REM vies et temps infinis sur ACTION FIGHTER
2Ø REM version DISK - compil FESTIVALIA
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ3B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5339 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,27,AØ,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØA,ØØ,ED,BØ,21,31,AØ
11Ø DATA 11,ØØ,8Ø,Ø6,ØA,D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD
12Ø DATA 7A,BC,21,ØØ,Ø1,22,46,8Ø,C3,ØØ,8Ø,AF,32,68
13Ø DATA 42,32,54,7A,C3,78,Ø1,4C,4F,41,44,45,52,2E
14Ø DATA 42,49,4E
```

```
1Ø REM Vies et temps infinis
15 REM sur ACTION FIGHTER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2684 THEN 65 ELSE 7Ø
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"LOADER":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,31,8Ø,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,8Ø,AF,32,68,42,32,54,7A,C3,78,Ø1
11Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ADDICTABALL

Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC et l'écran deviendra noir. Ensuite utilisez les touches de fonction pour les niveaux.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

ST

```
' Temps Infini et
' 65535 Vies pour ACTION FIGHTER
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
A$=Chr$(6)
B$=String$(2,&HFF)
Open "U",#1,"\AUTO\FST. PRG"
Seek #1,&H320
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,&H51C
Bput #1,Varptr(B$),2
Close #1
```

ST

Pour avoir du temps et des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'FST. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 38 8Ø 61 ØØ Ø3 86 et remplacez-les par 38 8Ø 61 ØØ Ø6 86. Chercher aussi les octets : 16 94 13 FC ØØ Ø3 et remplacez-les par 16 94 13 FC FF FF.
(Gabriel ZERBIB)

Appuyez sur les différentes touches :
L=vie supplémentaire
A (2 fois ou plus) = toutes les armes.
Pour passer les niveaux app2 ou 3 dans le jeu pour passer au niveau voulu puis commencer la partie.
(N'GUYEN philippe)

Compil FESTIVALIA

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3A 64 82 3D 32 et remplacez-les par 3A 64 82 ØØ 32. Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 41, adresse 17Ø.

Compil FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies:
POKE &BA54,Ø

CPC

Pour avoir du temps infini:
POKE &8268,Ø

CPC ACE II

```
1Ø REM 5Ø avions sur ACE 2 Disk
2Ø REM Pour la compil 'Les Dieux du ciel'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MODE 1:OPENOUT"D":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
5Ø LOAD"CODE",&CØØ:POKE &4129,&3E:POKE &412A,&32
6Ø POKE &412B,Ø:CALL &4ØØØ
```

```
1Ø REM 5Ø avions sur ACE 2 K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ23:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø38 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
8Ø CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,A2,A5,Ø1,4Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,78,A5,3E,3E,32,29,41,3E,32,32,2A,41
11Ø DATA AF,32,2B,41,C3,ØØ,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir 5Ø avions, remplacez les octets Ø1 3A 8D 6B DD par Ø1 3E 32 ØØ DD.

Pour avoir 5Ø avions au départ, faites :
POKE &4129,&3E
POKE &412A,&32
POKE &412B,Ø.

PC AIRBORNE RANGER

Le lance roquette à une portée nettement supérieure à ce qui est visible sur l'écran de combat, donc on peut tirer des objectifs en visant la cible voulue sur la carte (à peu près 3-4 cm autour de votre ranger).En appuyant plusieurs fois sur la touche '=', le ranger ira plus vite que la vitesse de course normale sans que le compteur tourne plus vite. Utile contre les lance-flammes, pour déposer une bombe près d'un bunker sans qu'il vous touche.

CPC AGENT ORANGE

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &5ØØ9,Ø.

CPC AFTEROIDS

Pour avoir tout à l'infini, remplacez les octets 3E 3D 32 2F Ø4 par 3E ØØ 3 2 2F Ø4.

Pour avoir tout infini, faites: POKE &Ø47D, Ø.

CPC

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

```
10 REM balles infinies sur ADVANCED PINBALL SIMUL.
20 REM version DISK - compil QUATTRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &153:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6352 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,54,01,0E,03,ED,B0,21,23,01,22,0F,BC,3E
120 DATA C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,54,01,11,0E,BC,01
130 DATA 03,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41,3E,33,CD,4F,41
140 DATA 21,4D,01,11,E8,01,01,08,00,ED,B0,21,18,01
150 DATA 22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,15,04,C3,31,01
```

Pour les balles infines recherchez les octets 3a,f8,Ø9,3d,32 et remplacez le 3d par Ø

Pour avoir des balles infinies, faites:
POKE &Ø415,Ø

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:
POKE &415,Ø

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:
POKE &415,Ø

ADVANTAGE TENNIS

PC

```
10 'Caractéristique au max pour la sauvegarde
15 'TENNIS pour ADVANTAGE TENNIS
20 'par G.P (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"TENNIS.COM"
40 FOR I=1 TO 79
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>8064 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"TENNIS.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,43,01,CD,21,8B,D8,BA,50,34,B9
120 DATA 05,00,51,52,33,C9,B8,00,42,CD,21,BA,4E,01
130 DATA B9,01,00,B4,40,CD,21,5A,59,83,C2,02,E2,E6
140 DATA BA,5C,34,33,C9,B8,00,42,CD,21,B9,01,00,BA
150 DATA 4E,01,B4,40,CD,21,B8,00,4C,CD,21,74,65,6E
160 DATA 6E,69,73,2E,70,6C,79,00,78
```

Pour avoir un joueur avec 7 bras (et oui, encore un bébé pieuvre!!!), éditez votre sauvegarde (extension .PLY) et mettez 78 aux offsets 13392, 13394, 13396, 13398, 134ØØ, 134Ø4.

AMIGA

```
' ADVANTAGE TENNIS
' Permet d'être un vrai NOAH avec des bras de POPEYE
' remplacer "+-+-+-+-+" par le nom de sauvegarde
' Activer ce listing sur la disquette sauvegarde
larg=&H3124
nom$="+-+-+-+-+.PLY"
DIM oct|(larg)
BLOAD nom$,V:oct|(0)
DPOKE V:oct|(0)+&H3A1C,&H3E7
BSAVE nom$,V:oct|(0),larg
```

Pour mettre un max de bonus:

Modification sur la disquette de sauvegarde avec C-Monitor
L "Nom de votre fichier sauvegarde+PLY" 4ØØØØ
: 43A1C Ø3 E7
S "Nom de votre fichier sauvegarde+PLY" 4ØØØØ 43a24

ALPHA WAVES

```
FAST EDITEUR V1.0
' Temps infini pour ALPHA WAVES par Antonio SIMOES
DATA "Temps infini",&H350A,&H9CB90000,&HDCB90000
DATA "FIN"
```

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\CUBE.PRG', les octets 9CB9 ØØØØ Ø4BA 6A12 et remplacez-les par DCB9 ØØØØ Ø4BA 6A12.
Ou rendez-vous à l'offset $35ØA.

ST

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 9c b9 ØØ c1 65 cØ 6a 12 par 4a 71 4a 71 4a 71 6a 12 et recalculer le checksum

ANARCHY

Pour avoir 255 vies, faites:
POKE &3AA8,&FF.

CPC

ALL POINTS BULLETIN

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' A11 Points Bu11etin (Compi1 UBI SOFT)
DATA 443460,"A.P.B.",1,"Démérites i11imités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,352ØØ,15Ø,1,4A,52
DATA Ø,36EØØ,1B8,1,4A,52,*
```

Pour commencer le jeu au jour 16, pendant la page de présentation, mettez le joystick vers l'avant puis appuyez sur le bouton de feu. (Jerome DESBUISSONS)

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' A11 Points Bu11etin (Compi1 WINNING TEAM)
DATA 443460,"A.P.B.",1,"Démérites i11imitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,352ØØ,15Ø,1,4a,52
DATA Ø,36eØØ,1b8,1,4a,52,*
```

Pour vous débarrasser de toutes les voitures, contentez vous d'appuyer sur le bouton de feu et laissez tourner la sirène, et toutes les voitures se feront un plaisir de s'écarter de vôtre chemin.

Pour la compil WINNING TEAM

Pour avoir des démérites infinis, allez au block 1A9 à l'offset $15Ø, et remplacez les octets 52 par 4A. Puis au block 1B7, offset $1B8, remplacez les octets 52 par 4A.

Pour la compil UBI SOFT

Pour avoir les démérites illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $1A9, offset $15Ø , l'octets 4a à la place de 52 et au block $1B7 offset $1B8 changer l'octet 52 par 4A.

Pour la compil WINNING TEAM

CPC

Pour avoir du fuel et du temps infini:

```
POKE &1946,Ø
POKE &1912,Ø
POKE &1913,Ø
POKE &1917,Ø
POKE &1918,Ø
```

```
1Ø REM fuel et vies infinies sur APB
2Ø REM version DISK - compi1 WINNING TEAM
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&4Ø TO &D9:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>14672 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CLS:CALL &4Ø
1ØØ DATA 21,72,ØØ,11,ØØ,CØ,Ø1,1E,ØØ,ED,BØ,21,FF,AB
11Ø DATA 11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,CD
12Ø DATA ØØ,B9,21,ØØ,1Ø,11,28,23,CD,9Ø,ØØ,CD,Ø3,B9
13Ø DATA Ø1,7E,FA,ED,49,C3,ØØ,CØ,21,ØØ,36,11,5Ø,ØØ
14Ø DATA Ø1,ØØ,7Ø,ED,BØ,AF,32,46,19,32,12,19,32,13
15Ø DATA 19,32,17,19,32,18,19,C3,ØØ,4Ø,22,BD,ØØ,7B
16Ø DATA 32,9B,ØØ,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,D3,ØØ,32
17Ø DATA A7,ØØ,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21
18Ø DATA D1,ØØ,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88
19Ø DATA 13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,BE,ØØ,C6,18,32
2ØØ DATA BE,ØØ,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A,FF
```

```
1Ø REM Immortalité sur APB
2Ø REM Pour 1a version D7 du pack 'DRIVERS'
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ24:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2528 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"APB":CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,ED,53,BØ,68,Ø1,4Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,4F,68,21,ØØ,ØØ,22,ØD,19,22,12,19,22
12Ø DATA 17,19,22,47,19,C3,ØØ,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Immortalite sur A.P.B version Disk
2Ø REM Pour 1a compi1 'TNT'
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A567:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>9158 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,24,CD,5D,A5,21,ØØ,4C,11,5Ø,ØØ,Ø1,ØØ
13Ø DATA ØC,ED,BØ,EB,16,25,D5,CD,5D,A5,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,29,2Ø,F1,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1
15Ø DATA FF,3F,75,ED,BØ,21,ØØ,ØØ,22,ØD,19,22,12,19
16Ø DATA 22,17,19,22,47,19,C3,ØØ,4Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5
17Ø DATA CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

ATF II

Pour avoir le fuel et les canons illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $a offset $1ØØ les octets : 41 f9 ØØ Ø7 3f 4Ø 2Ø fc 31 fc 6Ø Ø2 2Ø fc 46 6e 33 fc 2Ø fc 6Ø Ø2 ØØ ØØ 2Ø fc c8 b6 4e f8 3Ø fc Ø4 ØØ 23 fc ØØ Ø7 3f 4Ø ØØ Ø6 f7 fc 4e f9 ØØ Ø6 f6 2Ø à la place de : Ø et block $2 offset $74 mettre 6Ø ØØ 1Ø 8a à la place de 2Ø 7c ØØ Ø6

AFTER THE WAR

```
10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 LOAD"m1",&C000:OPENOUT"TM":MEMORY 999
80 LOAD "after1",1000
```

CPC

```
È10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 2
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID - J'AI FAIMMM
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 LOAD"m2",&C000:OPENOUT"TM":MEMORY 999
80 LOAD "after2",1000:POKE &8049,&0
90 POKE &9C5C,0:CALL 24000
90 POKE &804E,&0:POKE &9B7A,0:CALL 32700
```

CPC

```
10 REM vies,temps et énergie infinis
20 REM sur AFTER THE WAR - version DISK
30 REM compil les 4 mercenaires
40 REM (C) JOYSTICK 1991
50 REM code de la 2ème partie : 94656981
60 MODE 1:INPUT "QUELLE PARTIE (1,2) ? ",P
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:OPENOUT"DS":MEMORY 999
90 ON P GOTO 100,130
100 LOAD"M1.ING",&C000:LOAD"AFT1.ING"
110 POKE &8049,&18:POKE &9B7A,0
120 CALL 32700
130 LOAD"A2":LOAD"M2",&C000:LOAD"B2"
140 POKE &8049,0:POKE &9C5C,0
150 CALL 24000
```

CPC

Tout pour la compilation: ULTIMATE COLLECTION

CPC

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 41 74 35 18 97 et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 11, secteur C6 à l'adresse 12 et mettez un ØØ à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets D6 Ø2 32 3C et remplacez le Ø2 PAR ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 13, secteur C2, adresse 12 mettez un ØØ à la place du Ø2.

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø4E,&Ø

Pour avoir du temps infini:
POKE &9B7A,Ø

Partie 2

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 35 C3 B4 7F et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 24, secteur C1 à l'adresse ØE1 et mettez ØØ à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets ØØ B7 C8 3D 32 ED et remplacez le 3D par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 25, secteur C6 à l'adresse F4 et mettez ØØ à la place de 3D.

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø49,Ø

Pour avoir du temps infini:
POKE &9C5C,Ø

Tout pour la compilation: LES 4 MERCENAIRES

CPC

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3Ø B8 et remplacez-les par 18 B8.
Ou rendez-vous à la piste 18, secteur C7, adresse E1.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets D6 Ø2 32 3C et remplacez-les par D6 ØØ 32 3C.
Ou rendez-vous à la piste 2Ø, secteur C3, adresse 12.

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø49,&18

Pour avoir du temps infini:
POKE &9B7A,Ø

Partie 2

Code d'accès :
94656981

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 35 C3 et remplacez-les par ØØ C3.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C1, adresse 135.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3D 32 ED et remplacez-les par ØØ 32 ED.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur C6, adresse 148.

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø49,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &9C5C,Ø

Tout pour la compilation: TOP 25

CPC

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 35 c3 b4 7f et remplacez le 35 par zéro

Pour avoir du temps recherchez les octets b7 c8 3d 32 ed et remplacez le 35 par ØØ

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &8Ø4e,Ø

Pour avoir le temps infinis faites:
POKE &9b7a,Ø

AFTER THE WAR

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  AFTER THE WAR'(GAME 1) Compil MAGNUM ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 9129,"AFTER THE WAR (GAME 1)",1,"1'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØ,ØØØ4,ØØØ4,dd,18,e3,a9,6d,Ø5,9c,e8,Ø,ØØØ,ØØ6Ø,ØØ3a,6Ø,Ø2,7Ø,Ø1,48,E7,FF,FE,49,F9,ØØ,Ø6,5Ø
DATA ØØ,47,FA,ØØ,12,28,DB,B9,FC,ØØ,Ø6,5Ø,18,66,F6,4C,DF,7F,FF,4E,75,23,FC,61,ØØ,ØØ,52,ØØ,Ø6,5Ø,BA,61,ØØ,ØØ
DATA EE,33,FC,4E,71,ØØ,ØØ,9D,ØØ,4E,75,4E,75,7Ø,Ø1,4E,75,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,Ø,ØØ4ØØ,ØØbc,ØØØ2,ff,44,ØØ,3e,*
```

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  AFTER THE WAR (GAME 2) Compil MAGNUM ; JOYSTICK (C) 1991
'  Le code d'accès de ce GAME N°2 est '1Ø1Ø69'
DATA 9149,"AFTER THE WAR (GAME 2)",1,"1'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØ,ØØØ4,ØØØ4,dd,18,bd,2c,6d,Ø5,9c,e8,Ø,ØØØ,ØØ6Ø,ØØ3a,6Ø,Ø2,7Ø,Ø1,48,E7,FF,FE,49,F9,ØØ,Ø6,5Ø
DATA ØØ,47,FA,ØØ,12,28,DB,B9,FC,ØØ,Ø6,5Ø,18,66,F6,4C,DF,7F,FF,4E,75,23,FC,61,ØØ,ØØ,52,ØØ,Ø6,5Ø,a6,61,ØØ,ØØ
DATA EE,33,FC,6Ø,6a,ØØ,ØØ,b1,98,4E,75,4E,75,7Ø,Ø1,4E,75,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,Ø,ØØ4ØØ,ØØa8,ØØØ2,ff,58,ØØ,52,*
```

Partie 1

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche (du Style Action Replay MKIII) mettre 4e 71 à l'adresse $9DØØ pendant le jeu.

Pour activer le cheat mode, pressez les touches ALT , B, et 1 en même temps, et vous obtiendrez temps et énergie illimités.

Partie 2

Voici le code permettant d'accéder à la deuxième partie : 1Ø1Ø69.

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche (du Style Action Replay MKIII) mettre 6Ø en $B198 pendant le jeu

AMIGA

Enfoncez les touches ALT, M et 1 toujours en même temps pour obtenir la même chose.

AFTERNURNER

```
1Ø REM Tout infini sur AFTERBURNER version Disk
2Ø REM Pour le pack 'Les A d'or'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A56E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>996Ø THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø ?:?"INSEREZ LA FACE B DU DISK...":CALL &BB06
9Ø MODE Ø:BORDER Ø:OUT &BCØØ,1
1ØØ OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
11Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
12Ø DATA ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
13Ø DATA 21,ØØ,EØ,16,1B,CD,64,A5,21,ØØ,4Ø,16,14
14Ø DATA CD,64,A5,21,ØØ,4F,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø9,ED
15Ø DATA BØ,EB,16,15,D5,CD,64,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
16Ø DATA 14,7A,FE,1B,2Ø,F1,21,ØØ,EØ,11,ØØ,9A,Ø1
17Ø DATA ØØ,Ø6,ED,BØ,21,ØØ,ØØ,22,CF,2Ø,22,DØ,2Ø
18Ø DATA 22,7F,1D,22,8Ø,1F,C3,ØØ,44,1E,ØØ,ØE,C1
19Ø DATA E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 61 par , ou bien allez en piste 7, secteur Ø4, à l'adresse &3CF, où vous remplacez les octets FD 35 61 par ØØ ØØ ØØ. Puis remplacez les octets FD 35 24 par ØØ ØØ ØØ, ou bien allez en piste 7, secteur Ø4, à l'adresse &Ø7F, où vous remplacez les octets FD 35 24 par ØØ ØØ ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &2ØCF,Ø
POKE &2ØDØ,Ø
POKE &2ØD1,Ø

Pour avoir des bombes infinies, faites :
POKE &1D7F,Ø
POKE &1D8Ø,Ø
POKE &1D81,Ø

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 5342,173
POKE 7127,173

C64

ALTERED BEAST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour ALTERED BEAST à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ALTERED BEAST","A:\BEAST"
DATA "Vies infinies J1",&H8C4,&H32390001,&H52790001
DATA "Vies infinies J2",&H8B2,&H32390001,&H52790001
DATA "FIN"
```

Pour tuer le monstre du 1er niveau il faut se mettre juste a côté de lui et lui donner des coups de pied. Pour celui du 2ème niveau, il faut tirer dans son oeil et quand il lance des boules il faut se servir de son bouclier et il faut se rapprocher de lui jusqu'à le toucher. Pour avoir des armes plus puissantes et pour pouvoir se transformer, il faut tuer les cocons qui brillent qui libèrent un globe.
(GLORIAN olivier)

```
' Vies infinies pour Altered Beast
' Par ALL à taper en GFA Basic
Open "U",#1,"BEAST"
Seek #1,&H3E3A
For P1%=1 To 2
For J%=0 To 5
Read Dn$
A$=Chr$(Val("&H"+Dn$))
Bput #1,Varptr(A$),1
Next J%
Seek #1,&H3EC6
Next P1%
Close #1
Data 4E,71,4E,71,4E,71
Data 4E,71,4E,71,4E,71
Print "Vies infinies installées.".
```

ST

Pour avoir des vies infinies (Joueur 1 et 2), rechercher dans le fichier "BEAST" avec un éditeur de secteur la chaîne : 5379 ØØØ1 9ØCE et remplacez la par : 4E71 4E71 4E71, et rechercher aussi la chaîne 5379 ØØØ1 9DCE et remplacez la par 4E71 4E71 4E71
(SKANE)

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'BEAST' avec un éditeur de secteur les octets 32 39 ØØ Ø1 8E 74 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 8E 74.
Ou rendez-vous à l'offset $8C4.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets 32 39 ØØ Ø1 8E 76 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 8E 76.
Ou rendez-vous à l'offset $8B2.

ST

```
10 REM Vies infinies sur ALTERED BEAST Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A650:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7985 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,46,A6,21,00,50,11,90,04,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,46,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,0A,20,F1,AF,32,B9,09,C3,BC,23
140 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A EF Ø2 3D FE par 3A EF Ø2 ØØ FE.

CPC

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &Ø9B9,Ø.

C64

Sélectionnez une partie à un joueur et jouez jusqu'à ce que vous soyez sur le point de perdre vôtre dernière vie. Maintenant insérez rapidement le joystick dans l'autre port et pressez le bouton de feu, et si vous disposez de deux joysticks, utilisez les. Cette méthode vous permettra de doubler vôtre nombre de vies.

```
' ALTERED BEAST Trainer
DATA 44822,"ALTERED BEAST",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,0,AA00,1b6,6,4E,71,4E,71,60,28,53,72,0,66,28,*
```

AMIGA

ANCIENT ART OF WAR

Pour réussir chaque aventure, sur le parchemin "RULES", faites varier les conditions à votre avantage. De plus choisissez CRAZY IVAN (NDD&D : Pas le Elbaz quand même???) comme adversaire. Certaines aventures ne sont qu'une course ou il faut éviter le combat (ex : "The race for the flags", "The contets for the gods",etc.). Pour vos formations, mettre vos Archers le plus en arrière possible, vos "Barbarians" et vos "Knights" le plus en avant. Ne pas hésiter à faire des groupes uniquement composés d'archers.

PC

CPC

AMERICAN TURBO KING

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:
POKE &Ø7A2,Ø
POKE &Ø7DC,Ø.

Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites :
POKE &Ø79C,Ø
POKE &Ø7D6,Ø.

Pour avoir le temps infini sur la version sans magnum, faites:
POKE &3CA1,Ø.

Pour avoir le temps infini sur la version magnum, faites :
POKE &3EEB,Ø.

CPC

ANDROID 1

Pour être invincible, remplacez les octets 95 67 FE ØØ C8 par 95 67 FE ØØ C9.

Pour être invincible :
POKE &A3Ø5,&C9

CPC

ANGE DE CRYSTAL

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:
POKE &87AC,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, faites:
POKE &869F,Ø.

ST

AIRBALL

```
' VIES INFINIES POUR AIRBALL
' Par Gabriel ZERBIB
' à taper en GFA Basic 3.Ø
B$=Space$(512)
Print "ENLEVEZ PROTECTION ANTI-ECRITURE ET INSEREZ DISK AIRBALL..."
Void Inp(2)
Repeat
 R%=Bios(4,Ø,L:Varptr(B$),1,54,Ø)
Until R%=Ø
Poke Varptr(B$)+&H93,&HFF
Void Bios(4,1,L:Varptr(B$),1,54,Ø)
Print "REMETTEZ PROTECTION ANTI-ECRITURE ";
Print "AUSSITOT APRES AVOIR RETIRE DISK..."
```

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 33 FC ØØ Ø3 ØØ ØØ 52 2C et remplacez les par: 33 FC ØØ FF ØØ ØØ 52 2C.

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

CPC

```
1Ø REM énergie infinie - version DISK
2Ø REM sur ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 -  by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ45:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5579 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"VOULEZ VOUS : 1 - METTRE LA BIDOUILLE"
8Ø LOCATE 15,2:PRINT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø INPUT R:IF R<1 OR R>2 THEN RUN
1ØØ POKE &A033,(R*16+8)
11Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE FACE B"
12Ø PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BBØ6
13Ø CALL &AØØØ:IF PEEK(&9ØØØ)=1 THEN 16Ø
14Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A ET TAPEZ UNE TOUCHE"
15Ø CALL &BBØ6:|CPM
16Ø PRINT"EH RIGOLO , J'AI DIT FACE B !!! ";
17Ø PRINT"ALLEZ , ON RECOMMENCE ."
18Ø CALL &BBØ6:MODE 1:GOTO 11Ø
19Ø DATA AF,32,ØØ,9Ø,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE
2ØØ DATA BC,21,21,ØA,22,9F,A8,21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø7,ØE
21Ø DATA 21,DF,4Ø,AØ,21,92,1Ø,7E,FE,28,28,ØA,FE,18
22Ø DATA 28,Ø6,3E,Ø1,32,ØØ,9Ø,C9,36,FD,21,ØØ,1Ø,11
23Ø DATA ØØ,Ø7,ØE,21,DF,43,AØ,C9,3C,CØ,Ø7,3F,CØ,Ø7
```

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment):

Rechercher la chaîne 3A 53 BF B7 28 et remplacez-la par 3A 53 BF B7 18 ou allez à la piste 7 , secteur &21 , adresse &92 : remplacer le &28 par &18 (la recherche et le patch s'effectuent sur la FACE B!)

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment):
POKE &8Ø92,&18

ANDYCAPP

Pour avoir des baisers infinis, remplacez les octets 21 43 1Ø 35 Ø1 par 21 43 1Ø ØØ Ø1.

CPC

Pour avoir des baisers infinis, faites POKE &3A91,Ø.

3615 JOYSTICK
=
3615 ASTUCES A GOGO
OUI, ET C'EST BIEN, OUI.

CPC ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Pour avoir les vies infinies, remplacez la chaîne 3A DC 85 3D 32 par 3A DC 85 ØØ 32.

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &9D12,Ø.

```
10 REM Vies infinies sur ARCADE FLIGHT SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
70 IF SUM<>7041 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
90 MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
100 DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
110 DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA AØ,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø2
130 DATA C3,83,41,21,44,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53
140 DATA EØ,Ø1,ED,BØ,3E,Ø3,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32
150 DATA 8A,89,C3,7C,15,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ARKOS

Pour avoir 255 vies sur la première partie, faites: POKE &3B56,&FF.

CPC

Pour avoir 255 vies sur la seconde partie, faites: POKE &2ED7,&FF.

CPC ATF

Pour avoir des avions infinis, remplacez les octets 21 86 BE 35 F5 par 21 86 BE B6 F5.

Pour avoir des avions infinis, faites: POKE &2DØD,&B6.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &494C,Ø.

C64 ARCANA

Pour avoir de l'énergie infinie tapez les pokes ci-dessous:
-POKE 12933,Ø:POKE 12934,2 (return)

Pour avoir le temps infini tapez les pokes ci-dessous:
-POKE 28465,76:POKE 28466,7Ø:POKE 2867,1Ø (return)

Tapez "sys 4Ø96" pour commencer le jeu.

ST ARCHIPELAGOS

Familiariser avec ce qui vous entoure, dans la mesure ou savoir ou se trouvent les roches et l'Obélisque sont une très bonne garantie de finir le tableau.

Les roches ne peuvent être détruites que lorsque elles sont reliées à la terre de l'Obélisque. Vous devrez utiliser la carte afin de vous en rendre compte: les relais ne sont valables que lorsqu'ils sont adjacents. De plus, les relais de sable ne comptent pas.

Collectez le maximum de pods énergétique.

Pour conserver de l'énergie; établissez des relais entre les îles à l'endroit où elles sont le plus proches l'une de l'autre.

ST ARMOUR GEDON

Si vous voulez faire un vrai carton sans vous fatiguer, allerz au point (-11;-2). Vous flinguerez un beau paquet d'avions et d'hélicoptères ennemis. Prenez un hovercraft avec un laser, des roquettes, et des missiles Ir pour les intrus.

ATF II

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
DATA 12Ø97,"ATF II",1,"Fuel & Canons illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØ74,ØØØ4,6Ø,ØØ,1Ø,8a,2Ø,7c,ØØ,Ø6,Ø,ØØØ14ØØ,ØØØØ1ØØ,ØØ32
DATA 41,f9,ØØ,Ø7,3f,4Ø,2Ø,fc,31,fc,6Ø,Ø2,2Ø,fc,46,6e,33,fc,2Ø,fc,6Ø,Ø2,ØØ,ØØ
DATA 2Ø,fc,ec,bc,4e,f9,ØØ,fc,Ø1,ØØ,21,fc,ØØ,Ø7,3f,4Ø,ØØ,Ø6,f7,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,f6,2Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

ATOMIX

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Temps infinies pour ATOMIX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"ATOMIX","A:\ATOMIX",274ØØ
DATA 1,"Temps infini",&HF4Ø4,&H53790ØØ4,&H52790ØØ4
```

Appuyer sur "HELP" et entrer au clavier "TIME" pour stopper le temps.

Pour avoir des crédits infinis ainsi qu'un gros score assuré, éditer avec un éditeur de secteur le fichier 'ATOMIX' . Aller à l'offset $686 et remplacez le Ø1F4 par 271Ø.

Pour avoir du temps infini, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'ATOMIX' et recherchez les octets: 53 79 ØØ Ø4 2E F8 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø4 2E F8. Ou rendez-vous directement à l'offset $F4Ø4.

ST

```
' Crédits infinis et gros scores garanti
' pour ATOMIX par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(25ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
nom$="ATOMIX"
IF EXIST(nom$)
  BLOAD nom$,b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ATOMIX"
  END
ENDIF
IF DPEEK(b%+&H686)=&H1F4
  DPOKE b%+&H686,&H271Ø
  a$="Crédits infinis et gros score garanti installés"
ELSE
  IF DPEEK(b%+&H686)=&H271Ø
    DPOKE b%+&H686,&H1F4
a$="Crédits inf. & big score garanti désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE "ATOMIX",b%,274ØØ
PRINT a$
```

ARMY MOVES

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' ARMY MOVES Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3974839,"Army Moves ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ5fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,Øe,b6,9f,83,3d,96,39,ce,Ø,ØØØ5fØØØ,ØØØØØØ6Ø,ØØØ8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71
,Ø8,Ø3,ØØ,Ø1,66,ØØ,Ø2,96,ØØØ2,Ø,ØØØ62eØØ,ØØØØØØ14,ØØØ2,51,49,57,17,Ø,ØØØ62eØØ,ØØØØØØa0,ØØØ2,4e,75,48,a7
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ614ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,73,b8,76,57,5c,29,c4,6e,Ø,ØØØ614ØØ,ØØØØØØb4,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,ØØ,5a
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ618ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,2f,7a,e8,54,7d,65,dØ,c5,Ø,ØØØ618ØØ,ØØØØØ10e,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,ØØ,86
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ5f8ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,9f,97,71,36,e7,72,59,a7,Ø,ØØØ5f8ØØ,ØØØØØ176,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,Ø6,96,*
```

Dans la première partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '1', et 'D' pour être invincible.

Dans le deuxième partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '2', 'J'.

Pendant que l'on y est le code de la seconde partie est :

1Ø1Ø69

ST

ST

ASTAROTH

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies à ASTAROTH par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "ASTAROTH","A:\ASTALOAD.PRG"
DATA "Vies infinies",&H5C4,&H61ØØ366C,&H6ØØC366C
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ASTALOAD.PRG', les octets 61ØØ 366C 4A39 ØØØØ et remplacez-les par 6ØØC 366C 4A39 ØØØØ.

Ou rendez-vous à l'offset $5C4.

ARKANOID

Compil La Collection

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 21 Ø6 ØØ par ØØ 21 Ø6 ØØ. Ou allez en piste 3, secteur Ø2, adresse Ø2B3 et remplacez le 35 par ØØ.

Compil Micro Club 1

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites POKE &Ø2F3,Ø.

Pour que le joueur 2 ait des vies infinies,. faites POKE &Ø374,Ø.

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur ARKANOID version Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A3ØØ TO &A338:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>5314 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:CALL &A3ØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø8,21,3Ø,A3,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,21,4Ø,ØØ
11Ø DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,4Ø,ØØ,11,CØ,75,3E,55
12Ø DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,2Ø,F6,AF,32,F3,Ø2
13Ø DATA 32,74,Ø3,C3,52,46,47,41,4D,45,2E,53,42,46
```

```
1Ø REM Vies Infinies sur ARKANOID (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2291 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face ARKANOID (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,Ø3,ØE,Ø2
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,B3,82,3E,5Ø,32
22Ø DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

AMIGA

Une fois mort, appuyez sur F1 le bouton gauche de la souris, et vous recommencez où vous avez perdu.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' ARKANOID II(Revenge of DOH) Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C)
199Ø
DATA 36Ø991,"ARKANOID II(Revenge of DOH)",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ57
```

PC

Pour être immortel, recherchez les octets FE ØE 4A Ø2 74 ØB et remplacez-les par C6 Ø6 Ø4 Ø2 Ø4 9Ø.

APPRENTICE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' THE APPRENTICE Trainer
DATA 62Ø6,"THE APPRENTICE",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØ,Ø36,Ø38
DATA 41,F9,ØØ,Ø7,FF,ØØ,2Ø,FC,42,79,ØØ,Ø1
DATA 2Ø,FC,1C,54,42,79,2Ø,FC,ØØ,Ø1,21,42
DATA 2Ø,FC,4E,F9,ØØ,ØØ,3Ø,FC,AA,ØØ,41,F9
DATA ØØ,Ø7,Ø1,1A,2Ø,FC,4E,B9,ØØ,Ø7
DATA 3Ø,FC,FF,ØØ,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ
DATA 4E,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,ØØØØ,ØØ4,4,4B,93,BC,A9,5C,DC,3F,A7,*
```

Pour commencer au dernier tableau, pendant la page de présentation, appuyez sur la touche 'TAB' et tapez 'FAERY'.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $ØØ, offset $36, les octets 41 F9 ØØ Ø7 FF ØØ 2Ø FC 42 79 ØØ Ø1 2Ø FC 1C 54 42 79 2Ø FC ØØ Ø1 21 42 2Ø FC 4E F9 ØØ ØØ 3Ø FC AA ØØ 41 F9 ØØ Ø7 Ø1 1A 2Ø FC 4E B9 ØØ Ø7 3Ø FC FF ØØ 4E F9 ØØ Ø7 ØØ ØØ à la place de 4E F9 ØØ Ø7 ØØ ØØ ØØ ØØ... et recalculer le checksum du boot secteur.

ARTURA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $14 , offset $2e mettre l'octet 4a à la place de 53

AMIGA

```
'  ARTURA - BLOCK EDITOR V1.Ø
DATA 1Ø445,"ARTURA",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ2ØØ,ØØ2e,ØØØ1,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies:

POKE 32138,Ø
POKE 27677,2Ø1
POKE 26963,2Ø1
(Jorge HUMBERTO)

C64

```
' Vies infinies pour ARTURA
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de ARTURA"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,76,Ø)
IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H53680000
  DPOKE m%+&H1B2,&H6ØØ2
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H6ØØ20000
  DPOKE m%+&H1B2,&H5368
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ARTURA"
  END
ENDIF
```

ST

ASPAR GRAND PRIX

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' ASPAR GRAND PRIX (Compil UBI SOFT) Trainer
DATA 22417,"ASPAR GRAND PRIX",1,"bikes illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,56ØØ,ØF2,1,4A,53,*
```

Compil UBI Soft

Pour avoir les bikes illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $2B , offset $f2 , l'octets 4A à la place de 53.

ARMALYTE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  ARMALYTE Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 14485,"ARMALYTE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ,ØØ4,Ø4,39,12,a5,17,5a,72,88,3f,Ø,ØØ,Ø64,Ø4,6Ø,ØØ,Ø2,36,4e,ee,ØØ,Ø4,Ø,ØØ,22e,7e,41,F9,ØØ,Ø6
DATA ØØ,ØØ,43,FA,ØØ,2E,2Ø,D9,B1,FC,ØØ,Ø6,ØØ,3Ø,66,F6,41,F9,ØØ,Ø7,BF,EØ,43,FA,ØØ,4Ø,2Ø,D9,B1,FC,ØØ,Ø7,BF,F4
DATA 66,F6,33,FC,6Ø,BC,ØØ,Ø7,CØ,22,6Ø,ØØ,ØØ,42,4E,71,4C,DF,7F,FF,33,FC,Ø2,ØØ,ØØ,Ø2,Ø1,44,41,F9,ØØ,ØØ,Ø2,ØØ
DATA 2Ø,FC,13,FC,ØØ,4A,2Ø,FC,ØØ,ØØ,Ø7,Ø6,2Ø,FC,4E,F8,Ø4,ØØ,4E,75,23,FC,4E,F9,ØØ,Ø6,ØØ,Ø1,FE,48,42,79,ØØ,Ø1
DATA FE,4C,4E,75,48,E7,FF,FE,6Ø,8C,4C,DF,7F,FF,4E,F9,ØØ,Ø7,CØ,Ø4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,*
```

Avec une cartouche pendant le jeu mettre en $7Ø6 les octets 4a 38 44 55 a la place de 53 38 44 55

Avec toujours et encore une cartouche (c'est de la faute aux protections désolé!!) mettre en $7Ø6 l'octet 4a à la place de 53 pour avoir les vies illimitées

ASTRO MARINE CORPS

Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur sur la disquette 1, les octets 91 79 ØØ Ø4 2E AA 66 14 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 14. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 1, offset $18E

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur le même disk, les octets : 53 79 ØØ Ø4 2E A6 66 Ø8 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 Ø8. Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 1Ø, offset $38.

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Temps et Vies infinis pour Astro Marine Corps
' (A.M.C.) par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "Astro Marine Corps"
DATA "Temps infinis",0,1,1,&H18E,&H91790004,&H60040004
DATA "Vies infinies",0,0,10,&H38,&H53790004,&H60040004
DATA "FIN"
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  A.M.C Trainer (c) Joystick 1990
DATA 15853,"Astro Marine Corps",2,"les vies illimitées","le temps illimité"
sum:
DATA 0001,0,00001800,00000068,0009,33,fc,00,05,00,03,74,32,60,67,10,53,79,00,03,74,32,66
DATA 0001,0,00001a00,000001ac,0009,33,fc,02,58,00,03,74,36,60,67,1c,91,79,00,03,74,36,66,*
```

Voici les codes d'accès au différentes zones :
ZONE Ø2: NOSTROMO
ZONE Ø4: DISCOVERY
ZONE Ø6: ENTERPRISE
ZONE Ø8: DAGOBAH
ZONE 1Ø: REPLICANT
ZONE 12: KRULL
ZONE 14: METROPOLIS

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 12 à partir du 1Ø4éme octet la chaîne : 671Ø 5379 ØØØ3 7432 66 par 33fc ØØØ5 ØØØ3 7432 6Ø. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 13 à partir du 428éme octet la chaîne : 671c 9179 ØØØ3 7436 66 par 33fc Ø258 ØØØ3 7436 6Ø.

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets 21 8C 96 35 2Ø par 21 8C 96 ØØ 2Ø. La recherche est la même pour les deux parties.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 2Ø 1E C5 DD 7C et remplacez le 2Ø PAR 18.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &876C, &A7.
Ce POKE fonctionne sur les deux parties du jeu.

Pour être invulnérable :
POKE &929B,&18

```
10 REM Vies infinies sur AMC version Disk
20 REM Code deuxieme partie : DAGOBAH
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3970 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,2E,A0,21,00,00
110 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,80,BE,22,10,02,EB,21
120 DATA 26,A0,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3E,A7,32,6C
130 DATA 87,C3,E6,09,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 2
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 OPENOUT"TM":MEMORY 2500:CLOSEOUT
80 LOAD "AMC2.2",49152:LOAD"AMC2.1":POKE 35687,4
90 POKE 35688,9:POKE 35689,57:POKE &929B,&18
100 CALL 2534
```

```
10 REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 OPENOUT"TM":MEMORY 2500:CLOSEOUT
80 LOAD "AMC1.2",49152:LOAD "AMC1.1":POKE 35687,4
90 POKE 35688,9:POKE 35689,57:POKE &929B,&18
100 CALL 2534
```

CPC

Compil
The Ultimate Collection

Pour être invulnérable dans la partie 1 et 2, recherchez les octets 2Ø, 1E, C5, DD, 7E et remplacez le 2Ø par 18 (opération à faire 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C5, adresse 135 et mettez un 18 à la place du 2Ø. Puis à la piste 14, secteur C5, adresse 135 et mettez un 18 à la place du 2Ø

Pour être invulnérable dans la partie 1 et 2:
POKE &929B,&18

3615
JOYSTICK
=
BON PLAN
OUI, AH BÉ OUI, ET C'EST BIEN.

Voici de quoi vous aider dans votre mission:

TOUS

Partie 1

Pour tuer les petits vers glissants, il faut sauter et tirer vers le bas. Ou bien avec votre laser triple décharge. Il ne faut pas tirer sur les mines. Quelques plates-formes élévatrices sont piégées et se désintègrent lorsque l'on marche dessus. Il y a un gros monstre hideux qui se cache et qui vous attends dans un trou. Pour le tuer, il faut tirer des grenades. Dés qu'il pousse un grand cri, c'est qu'il est mort et vous pouvez alors passer. Pour éviter les plantes carnassières, sautez au-dessus. Attention, l'immunité temporaire ne vaut rien contre elles. Il y a des robots énormes qui ont deux pattes, pour les tuer, faut d'abord viser la tête. Il y a des soldats alliés. Ne les tuez pas, sauf s'ils se transforment en monstre, alors là, le seul moyen de s'en débarrasser c'est de tirez dans l'oeil. Pour détruire le monstre à la fin de la première partie, bombardez lui la tête à coup de grenades. L'immunité temporaire est une fois de plus inutile. Vous avez la possibilité de tuer tout se qui est à l'écran d'un coup avec une décharge explosive (D.T.E.)

Partie 2

Le seul moyen d'avancer dans cette partie, est de sauter continuellement, ainsi les grosses bêbêttes vertes qui rampent n'ont pas le temps, même si vous les touchez, de vous dissoudre. Les satellites sont durs à détruire car ils bougent! Pour éviter les boules de feu qui vous sont lancées, il faut vous baisser. Pour détruire les serpents, faut être très rapide, car ils apparaissent subitement. Le seul moyen pour s'en débarrasser : a grenade. Pour entrer à la base ennemie, il faut tuer les robots gigantesques en les visant à la tête et aux jambes seulement. Vous ne pouvez passer dans la barrière laser sans détruire les sensors de chaque laser. Pour vous délivrez d'un monstre sur le toit qui est en train de vous manger, tirez lui une grenade. Pour tuer le grand monstre à la fin de la deuxième partie, tirez dans ses deux têtes. Si vous êtes assez rapide, restez baissé jusqu'à temps qu'il ouvre la bouche, puis sautez et balancez lui toutes vos grenades.
Conseil: gardez vos grenades, et attrapez tous les containers que votre vaisseau spacial vous envoit.

ST

ATAX

```
' Vies infinies pour ATAX à taper en GFA 3.Ø par les DANBIOSS
PRINT "Insérez la disquette de ATAX Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(1Ø24)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,2,116,Ø)
IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H3Ø1633FC AND LPEEK(m%+&H24E)=&H5379ØØØ1
  DPOKE m%+&H1A6,&H6ØØE
  DPOKE m%+&H24E,&H6ØØ4
  r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H3Ø166ØØE AND LPEEK(m%+&H24E)=&H6ØØ4ØØØ1
  DPOKE m%+&H1A6,&H33FC
  DPOKE m%+&H24E,&H5379
  r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ATAX"
  END
ENDIF
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\ATAX.PRG', le s octets 5379 ØØØ1 51CC 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 51CC 13FC.
Ou rendez-vous à l'offset $464E.

CPC

ATV SIMULATOR

```
1Ø REM vies infinies sur ATV SIMULATOR
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO SIX
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5765 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,C6,41,3E,35,CD,7D
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,FE,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,Ø1
15Ø DATA 4C,C3,ØØ,Ø4
```

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir du temps infini:

POKE &4CØ1,Ø

CPC

ATOMANT

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &18DC,Ø
POKE &1918,Ø.

ARKANOID II

Compil Micro Club 1

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &3318,Ø.

```
1Ø REM Vies infinies sur ARKANOID 2 version Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &A041:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>7Ø22 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØ39,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &AØØØ
14Ø CLS:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
16Ø DATA ED,BØ,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
17Ø DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,9Ø,16
18Ø DATA Ø8,1E,ØØ,ØE,Ø4,E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1
19Ø DATA 3E,3D,32,18,92,CD,4E,C6,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurss le block 7Ø3 remplacer les octets 53 39 ØØ Ø6 1e 39 par 4e 71 4e 71 4e 71

ST

Pour accélérer la vitesse de la balle, appuyez en même temps sur espace et le bouton de droite de la souris.

ATOMINO

Voici les codes d'accès:

AMIGA

Niveau Ø1Ø: ACID
Niveau Ø2Ø: ARROW
Niveau Ø3Ø: EMISSION
Niveau Ø4Ø: LAVA
Niveau Ø5Ø: CAVE
Niveau Ø6Ø: ELIXIR
Niveau Ø7Ø: BONE
Niveau Ø8Ø: WOOD
Niveau Ø9Ø: FOUNTAIN
Niveau 1ØØ: GETWISE

ATOMIC ROBOKID

Pour être en cheat mode tapez: 'TUESDAY 14TH' pendant l'intro.

AMIGA

Voici les codes des différents niveaux (de 1Ø en 1Ø c'est à dire de 1Ø à 1ØØ) de ce jeu: IDYLL, TAURUS, NEPTUNE, PHOTON, PLANKTON, INFERNAL, FOSSIL, POISON, SOUP, SULPHATE.

Pour activer le cheat mode, pendant la page de présentation, tapez : 'TUESDAY 14TH' suivi du bouton de votre joystick.

ST

ASTERIX

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 F2 ØC 35 C3 par 21 F2 ØC ØØ C3.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &2711,Ø.

PC

Pour arriver à la fin, il faut faire de la potion avec du houx, du pétrole et des fraises que vous aurez cueilli dans la fôret. Pour le pétrole, passez devant le devin, puis repasser. Il ne sera plus là et vous sautez sur le tonneau, vous aurez du pétrole. La potion faite, va exploser. Un romain recevra la marmitte sur la tête. Sortez du village. Allez tout droit dans la forêt, plus loin vous verrez 3 romains qui s'enfuient, reste 1 romain dans la marmite, vous vous retrouverez auprès de Panoramix et le romain. Composez la potion suivante: houx, champigon et fraise, le romain goutte la potion et s'envole. Allez au camp romain où ils auront tous la tête en l'air, vous pouvez donc passez. Avancez jusqu'au bout. Positionnez-vous devant la tente avec un chapiteau, puis tapez "entrer", dans la tente s'il n'y a personne, vous aurez le laurier sinon, il faut avoir du vin pour avoir le laurier. Rentrez au village et faire la potion qui rendra toute sa tête à Panoramix. Potion: houx, champignon et laurier. (Ne jamais rentrer dans la maison du chef sinon, on perd tous les ingrédients.).

ALIEN BREED

PLANS
PAR
FRAMY

Niveau 1

Niveau 4

Niveau 2

Niveau 5

Niveau 3

Niveau 6

AWESOME

Pour les 2 premiers niveaux, prenez un bouclier maximum et foncez. Ainsi vous perdrez un peu de vie mais vous gagnez un peu de temps pour faire le niveau suivant!

A l'écran où l'on recharge le bouclier et les armes, presser la touche "+" et avec le curseur, appuyer sur le mot "SHIELD". Maintenant, pendant le combat, vous pourrez détruire tous les ennemis avec la touche F1 et remettre votre énergie au maximum avec la touche F2. Vous pourrez même avoir plein d'armes différentes avec les touches numériques de Ø à 9.

Quand vous devez choisir de modifier votre énergie ou votre canon, faite comme si vous vouliez modifier votre énergie, allez sur le mot énergie appuyez sur '+' et sur bouton de tir. Vous aurez de l'argent, l'essence et l'énergie infinie.

Pour avoir des cristaux infinis (donc de l'argent!!!), recherchez les octets 5379 ØØØ1 833A 3Ø et remplacez-le 5379 par 4A79.

Pour avoir des discs infinis, recherchez les octets 5379 ØØØ1 833C 3Ø et remplacez le 5379 par 4A79.
Pour que ces deux trucs marchent ramassez au moins 1 cristal & 1 disc.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les 2 phases qui se passent à la surface de la terre, recherchez les octets 5379 ØØØ1 8758 6C et remplacez-les 5379 par 4A79. Attention l'énergie ne descend que lorsque vous vous faites toucher par un ennemi.

Je vous conseille de collecter le plus d'argent possible, sinon vous risqueriez de rester bloqué au milieu du jeu pour cause de ne pas pouvoir payer l'hôtel en attendant d'aller sur une autre planète.

- Sur le chemin d'Acquoss:
1ère phase: Tuer les ennemis et ramasser le plus de discs possible.
2ème phase: Détruire toutes les astéroïdes
- Sur Acquoss: vendre tout les discs en votre possession. Acheter l'arme "Sonic Mining Laser". Prendre du fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Aller sur Tundrars.

- Sur le chemin de Tundrars:
1ère phase: détruire les aliens.
2ème phase: détruire les ennemis et ramasser le plus de discs possible.
3ème phase: détruire les astéroïdes et prendre le plus de cristaux possible.
- Sur Tundrars: Vendre tous les discs et cristaux. Acheter l'arme 'Mortar Bolts'. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la première offre. Prendre fuel. Aller sur Follas.

- Sur le chemin de Follas:
1ère phase: Détruire le convoi et prendre sa cargaison; Pour ceux qui ne voudraient pas affronter les escorteurs car ils n'ont pas beaucoup d'énergie, il faut s'arranger pour faire sortir le convoi de votre champ de votre radar.
2ème phase: Changer d'arme obligatoirement et prendre impérativement la 'Mortar Bolts'. Une fois dans le rond, tirer et se frayer un passage sans toucher le rond. Une fois dehors, détruire les ennemis et prendre le plus de discs et cristaux possible.
3ème phase: Changer d'arme et prendre la 'Sonic Mining Laser'. Rentrer dans le trou qui clignote sur votre radar, dedans votre radar se transforme en compteur et il faut ramasser le plus d'énergie possible avant que le compteur arrive à zéro. Détruire ennemis.
- Sur Follas: Vendre tous les discs et cristaux. Prendre fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Allez sur Volcurn.

- Sur Volcurn:
1ère phase: Rentrer dans le rond, détruire le milieu et prendre l'arme qui apparaît. Puis arrangez-vous pour faire sortir le rond du champ de vue de votre radar: pour ceux qui n'ont pas beaucoup d'énergie faire directement cette manœuvre.
2ème phase: Détruire les astéroïdes et prendre les plus de cristaux possible.
3ème phase: Changer d'arme et prendre la 'Motar Bolts'. Détruire les ennemis qui lancent les missiles.
- Sur Volcurn: Vendre tous les discs et cristaux en votre possession. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Cryogène.

- Sur le chemin de Cryogène:
1ère phase: Détruire les ennemis et ramasser les discs.
2ème phase: Rentrer dans le rond, détruire le centre et prendre l'arme 'Courcircuiteur Radial'
3ème phase: Changer d'arme, prendre la 'Sonic Mining Laser' et ramasser cristaux lorsque vous aurez détruit les astéroïdes.
Sur Cryogène: Vendre cristaux. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Morb.

- Sur le chemin de Morb:
Il n'y a rien de spécial dans ses phases d'actions, il faut continuer à faire ce qui est décrit au dessus.
- Sur Morb: Vendre cristaux et discs. Prendre fuel et maintenant sortez de la galaxie et admirez la fin qui est aussi belle que la présentation.

Autres conseils: Sur le chemin de Volcurn, les dragons de l'espace vous tirent dessus. Pour les éviter il faut s'arranger pour passer au milieu de ses tirs.
Le 'courcircuiteur radial' set à détruire tous les ennemis qui se trouvent autour de vous, alors servez-vous en si vous êtes cernés par des ennemis, surtout si vous n'avez pas beaucoup d'énergie.
Attention: cette arme ne sert qu'une fois et s'active lorsque vous appuyez sur la barre d'espace.

AXEL'S MAGIC HAMMER

AMIGA

```
BLOCK EDITOR
'  AXEL'S MAGIC HAMMER Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
' Lorsque l'ecran flashe (trainer) pressez le bouton gauche de la souris
DATA 23229,"Axel's Magic Hammer",4,"vies illimitees","clefs illimitees"
DATA "tirs illimites","energie et time illimites"
sum:
DATA 0001,0,00000000,[illegible]6,0002,D3,CF,D7,CF,0001,0,00000000,00000032,0002,14,00,10,00
DATA 0001,0,00000400,00000015,0003,07,12,00,00,B0,00,0001,0,00001600,0[illegible],0086
DATA 13,F9,00,DF,F0,06,00,DF,F1,80,08,39,00,06,00,BF,E0,01,66,EC,41,F9,00,00
DATA ED,96,20,FC,4E,71,4E,71,30,FC,4E,71,41,F9,00,00,F3,56,20,FC,4E,71,4E,71
DATA 20,FC,4E,71,4E,71,30,FC,4E,71,41,F9,00,00,FD,F2,20,FC,4E,71,4E,71,20,FC
DATA 4E,71,4E,71,30,FC,4E,71,41,F9,00,00,F3,84,20,FC,4E,71,4E,71,30,FC,4E,71
DATA 41,F9,00,00,E6,B6,20,FC,4E,71,4E,71,30,FC,4E,71,41,F9,00,00,EA,50,20,FC
DATA 4E,71,4E,71,30,FC,4E,71,4E,F9,00,00,B0,00,44,4f,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

AMIGA

Au 1er niveau, 9ème écran,(l'espèce de bosse). Placez-vous à sa droite puis sautez en diagonale à gauche. Au 11ème écran, placez vous entre les deux colonnes et allez vers le bas.

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Energie, Marteaux, Temps et Vies infinis
' et invulnérabilité pour AXEL MAGIC HAMMER
' par Antonio SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dés que le lecteur s'éteint remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "AXEL MAGIC HAMMER"
DATA "Méga Trainer 01",0,0,1,&H90,&H4E75720F,&H600E720F
DATA "Méga Trainer 02",0,0,1,&HD8,&H00000000,&H4E750000
DATA "Méga Trainer 03",0,0,1,&H1FC,&HA8FB1234,&HA8FBF4DF
DATA "Méga Trainer 04",0,0,1,&HA0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 05",0,0,1,&HA4,&H00000000,&H000137BA
DATA "Méga Trainer 06",0,0,1,&HA8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 07",0,0,1,&HAC,&H00000000,&H000130DA
DATA "Méga Trainer 08",0,0,1,&HB0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 09",0,0,1,&HB4,&H00000000,&H00013DA8
DATA "Méga Trainer 10",0,0,1,&HB8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 11",0,0,1,&HBC,&H00000000,&H00014244
DATA "Méga Trainer 12",0,0,1,&HC0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 13",0,0,1,&HC4,&H00000000,&H00013D7A
DATA "Méga Trainer 14",0,0,1,&HC8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 15",0,0,1,&HCC,&H00000000,&H00014330
DATA "Méga Trainer 16",0,0,1,&HD0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 17",0,0,1,&HD4,&H00000000,&H00014816
DATA "FIN"
```

DES LECTEURS POURRAIENT NOUS REPROCHER D'AVOIR OUBLIÉ CERTAINS JEUX. PAR EXEMPLE, MONKEY ISLAND. OU ZAXXON. TURN IT, AUSSI.

C'EST UN PEU NORMAL. CETTE BIBLE NE S'INTÉRESSE QU'AUX JEUX DE A À G. IL FALLAIT MIEUX LIRE LA COUVERTURE.

PAR CONTRE, SI VOUS ÊTES DU GENRE PRESSÉ, IL Y A DES ASTUCES POUR LES JEUX DE H À Z SUR LE 3615 JOYSTICK.

OUI, ET C'EST TANT MIEUX, OUI, C'EST VRAI. OUI.

ASTAROTH

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8

DEPART

ARRIVEE

FIN

MAIN

TIR FEU

BOUSSOLE

VOLER

MONTER

TELEPORTATION

TIR GLACIAL

LUMIERE

MEDITATION

B

BAAL

```
1 REM TOUT A L'INFINI OU PRESQUE POUR BAAL
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK
10 FOR I=0 TO 91:READ A:POKE I+288,A-5:NEXT I
20 POKE 816,32:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 DATA 37,170,249,174,51,146,142,198,174
40 DATA 6,146,143,198,101,37,171,198,77
50 DATA 174,180,146,64,117,174,50,146,65
60 DATA 117,178,66,117,206,30,213,15,174
70 DATA 171,146,41,6,174,198,146,46,6,37
80 DATA 40,6,109,101,174,49,146,135,55
90 DATA 167,239,146,170,55,165,101,145
100 DATA 86,22,145,216,22,145,104,23,146
110 DATA 19,14,146,25,14,146,69,14,146
120 DATA 72,14,146,75,14,81,5,10,75,91
130 DATA 72,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
```

Voici les codes pour changer de niveau:
LEVEL 2: ASDFFGHJ
LEVEL 3: IJFNHMXJ
LEVEL 4: JFGJNVDI.
(Jérome TISSOT).

C64

Pour avoir des vies infinies:
POKE 1293Ø,173
SYS 2Ø64

Pour avoir des vies infinies: POKE 1293Ø
POKE 4433

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE 4563

Pour avoir de l'énergie 'réacteur' infinie :
POKE 47Ø7

Et enfin pour redémarrer :
SYS 2Ø75

Au moment du chargement, quand l'écran devient noir, pressez le bouton droit de la souris pour avoir des vies infinies; appuyez sur le bouton gauche pour revenir aux vies normales.

AMIGA

PC

BATTLE HAWK 1942

Quand votre pilote s'écrase ou est abattu, et que l'on vous demande d'insérer la disquette de sauvegarde des pilotes ne l'insérez pas et tapez sur une touche autant de fois que l'on vous le demandera mais sans mettre la disquette. Vous arriverez alors au résultat de la mission. Votre pilote est mort mais cela n'a pas été enregistré. Vous pouvez donc rejouer avec lui

BATTLE STORM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 6C 9A 34 (block 163, offset ØBC) et remplacez les par 4E 71 4E 71.

AMIGA

C64 BATTLE ISLAND

Après 1e chargement de 1a première partie tapez
SYS 272 puis return pour charger 1a suite.
Vous disposerez alors de vies et de bombes illimitées.

```
1 REM Vies et bombes infinies pour BATTLE ISLAND
2 REM par JOHANN Stéfani
1Ø FOR I=272 TO 343:READ A:POKE I, A:NEXT:NEW
2Ø DATA 32,129,255,141,4,212,169,35,141,236,3
25 DATA 169,1,141,237,3,73,13,8,169,64
3Ø DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,169,4
32 DATA 141,127,239,169,4,141,127,239,169,4
33 DATA 141,127,239,169,3,141,126,239,169
4Ø DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,169,4
41 DATA 141,127,239,4,141,127,239,169,4
42 DATA 141,127,239,169,3,141,126,239,169
43 DATA 19,141,125,239,32,Ø,224,96,169
44 DATA 77,141,139,1Ø,169,1,141,14Ø,1Ø
45 DATA 76,Ø,1Ø,169,Ø,173,141,52,196
46 DATA 141,52,196,141,9Ø,25Ø,76,Ø,94
```

PC BATTLE OF BRITAIN

Tout d'abord il faut sauver un avion. N'importe le type. Ensuite, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities) éditer le fichier ayant pour extension le nom de votre avion (RAF...). Si on est mort: remplacer l'offset &HØØ par ØØ. Si on veut être capitaine de groupe: remplacer l'offset &HØ2 par Ø5. Si on veut être au maximum de missions, maximum de points, maximum d'avions descendus et avoir plein de médailles: offset &H3.....&H3B par FF.

ST BATTLE BOUND

```
' Vies infinies à BATTLE BOUND par Antonio SIMOES
DATA "BATTLE BOUND","A:\BATBOUND.PRG"
DATA "Vies infinies 1",&H3F78,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 2",&H4300,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 3",&H5E22,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 4",&HBCAC,&H53390001,&H60040001,"FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\BATBOUND.PRG", les octets 5339 ØØØ1 C1CD 4E75 et remplacez les par 6ØØ4 ØØØ1 C1CD 4E75 (à faire 2 fois!)
Ou rendez-vous à l'offset $3F78 et $43ØØ

Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 ØØØ1 C1CD 33FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 C1CD 33FC.
Ou rendez-vous à l'offset $5E22.

Et pour finir, recherchez une dernière fois les octets 5339 ØØØ1 C1CD Ø447 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 C1CD Ø447.
Ou rendez-vous à l'offset $BCAC.

AMIGA BATTLE SQUADRON

Appuyez sur la barre d'espace à l'écran de présentation et un menu secret apparaît vous permettant de choisir des options diminuant ou augmentant la difficulté du jeu.

Tapez 'CASTOR' à n'importe quel moment du jeu et l'écran flashera vert, indiquant ainsi que le cheat Mode est opérationnel. En pressant alors F6, F7, F8, F9, F1Ø, vous pourrez choisir l'arme de vôtre choix, de même que F1, F2, F3, F4, F5, modifieront la puissance de vôtre arme.

ST BATTLE ISLE

Voici tous les codes permettant de jouer contre un être humain dans battle isle (autrement dit avec un deuxième joueur à moins que vous ayez l'habitude de jouer à ce jeu avec un copain extra-terrestre) :
FIRST, GMOST (ou GHOST car ce cher laurent à une écriture de cochon), GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, PHOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

Les codes des deux missions secrètes sont : EUROP et STORM.

Pour finir, voici les premiers codes permettant de jouer contre l'ordinateur: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH.

BACK TO FUTURE II

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'BACK TO THE FUTURE II Trainer par Manu (C) Joystick 1991
DATA 177382,"Back to the Future II",1,"Vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØDCØØ,ØØØØØØ5E,ØØØ1,B9,AØ
DATA      Ø,ØØØØDCØØ,ØØØØØØ93,ØØØ8,6Ø,ØØ,Ø8,6C,4E,71,4E,71,41,F9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ
DATA      4E,9Ø
DATA      Ø,ØØØØE4ØØ,ØØØØØ1ØØ,ØØØE,43,FC,ØØ,4A,ØØ,Ø1,92,AE,4E,F9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ
DATA      FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,*
```

Pour avoir des vies infinies, allez au block 11Ø, offset $Ø5E et remplacez les octets B9 par AØ. Puis au block 11Ø, offset $Ø93, remplacez les octets 41F9 ØØØ1 3ØØØ 4E9Ø par 6ØØØ Ø86C 4E71 4E71. Puis enfin, au block 11Ø, offset $1ØØ, remplacez-les octets FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF par 43FC ØØ4A ØØØ1 92AE 4EF9 ØØØ1 3ØØØ.

ST

```
' Vies infinies pour BACK TO THE FUTURE III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 289 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16C1D2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\BACKIII.PRG",adr%,289
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ8A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ4,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4AFC,ØØØ4,ØØ4A
DATA 23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C,ØØØ5,ØØØØ,23C9,ØØØØ
DATA ØØ1Ø,207C,ØØØØ,ØØB6,2E3C,ØØØØ,ØØ48,12D8,51CF,FFFC
DATA 4EF9,ØØØ4,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø44
DATA 6B2Ø,6465,2Ø42,4143,4B2Ø,544F,2Ø54,4845,2Ø46,5554
DATA 5552,452Ø,4949,4921,ØØØØ,23FC,ØØØ5,ØØ1Ø,ØØØ1,ØØ6A
DATA 4EF9,ØØØ1,ØØØØ,23FC,ØØØ5,ØØ2Ø,ØØØ7,18B4,4EF9,ØØØ7
DATA Ø3E0,23FC,ØØØ5,ØØ3Ø,ØØØ7,D146,4EF9,ØØØ7,DØDC,4279
DATA ØØØ7,76B2,4279,ØØØ7,64ØA,4279,ØØØ7,6882,4EF9,ØØØ7
DATA Ø8ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E54,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Pour avoir des vies infinies, activez la pause et tapez 'THE ONLY NEAT THING TO DO'.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC ØØØ3 ØØØ1 782E et remplacez-les par 33FC 271Ø ØØØ1 782E.
Ou rendez-vous à la piste 36, secteur 8, offset $1C.

Compil FUN RADIO

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $11Ø, offset $5e l'octet aØ à la place de b9 et block $11Ø offset $93 mettre 6Ø ØØ Ø8 6c 4e 71 4e 71 à la place de 4e f9 ØØ Ø1 3Ø ØØ 4e 9Ø puis block 11Ø offset 1ØØ mettre 43 fc ØØ 4a ØØ Ø1 92 ae 4e f9 ØØ Ø1 3Ø ØØ à la place de ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff

CPC

BALL CRAZY

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &655B,Ø.

C64

BALL

Pour avoir des vies infinies :
POKE 1293Ø,173
SYS 2Ø64

CPC

BADLANDS

```
1Ø REM Argent infini sur BADLANDS version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ24:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>263Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"DISC",&9ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,ØØ,9Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,1D,AØ
1ØØ DATA 11,4Ø,ØØ,ED,53,8B,Ø1,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ
11Ø DATA Ø1,AF,32,4Ø,4E,C3,ØØ,Ø6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'argent infini, faites: POKE &4E4Ø,Ø.

BACK TO THE FUTURE III

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  BACK TO THE FUTURE II (Compil FUN RADIO)  JOYSTICK (C) 1991
DATA 177382,"BACK TO .. II",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 3,Ø,dcØØ,5e,1,b9,aØ,Ø,dcØØ,93,8,6Ø,ØØ,Ø8,6c,4e,71,4e,71,41,f9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,4e,9Ø,Ø,e4ØØ,1ØØ,e,43,fc,ØØ
DATA 4a,ØØ,Ø1,92,ae,4e,f9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,*
```

Quelques codes pour ce jeu:

niveau 1: ROTTEN CHEAT

niveau 2: COUSY CHEAT

niveau 3: COW DOWN CHEAT

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, à la 1ère partie, allez à la face B, piste 1, secteur C4, adresse ØA5 et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir du temps infini, à la 4ème partie, allez à la face A, piste 21, secteur C7, adresse 163, remplacez le 35 en ØØ.

Pour doubler votre temps, à la 2ème partie, allez à la face B, piste 4, secteur C7, adresse Ø38 et remplacez le ØC par 18.

Pour avoir des vies infinies dans le niveau 1, faites: POKE &1FA5,Ø.

Pour doubler le temps dans le niveau 2, faites: POKE &1338,Ø.

Pour avoir des vies infinies, à la 3ème partie, allez à la face B, piste 11, secteur C6, adresse 1BB et remplacez le 35 en ØØ.

Pour avoir des vies infinies dans le niveau 3, faites: POKE &12BB,&B7.

Pour avoir du temps infini dans le niveau 4, faites: POKE &2663,Ø.

```
1Ø REM bidouille sur BACK TO THE FUTURE III
2Ø REM 1ère partie : vies infinies
3Ø REM 2ème partie : temps double
4Ø REM 3ème partie : vies infinies
5Ø REM 4ème partie : temps infini
6Ø REM bonjour a Y-ARGENT
7Ø REM (C) JOYSTICK - version DISK
8Ø MODE 1:FOR A=&A5ØØ TO &A56C:READ A$
9Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
1ØØ IF C<>1ØØ22 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
11Ø PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
12Ø INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
13Ø IF R=1 THEN POKE &AØØØ,Ø:POKE &AØØ1,&18
14Ø IF R=2 THEN POKE &AØØØ,&35:POKE &AØØ1,&C
15Ø F$="B":GOSUB 22Ø:CALL &A5ØØ:GOSUB 18Ø
16Ø F$="A":GOSUB 22Ø:CALL &A531:GOSUB 18Ø
17Ø RUN"disc
18Ø IF PEEK(&9ØØØ)<>1 THEN RETURN
19Ø PRINT"il y a un problème de face ou de disk !"
2ØØ PRINT"on recommence ! (tapez sur une touche)"
21Ø CALL &BBØ6:RUN
22Ø PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
23Ø PRINT"FACE ";F$;" et appuyez sur une touche"
24Ø POKE &9ØØØ,Ø:CALL &BBØ6:RETURN
25Ø DATA CD,41,A5,11,ØØ,Ø1,3A,ØØ,AØ,ØE,C4,47,DD,21
26Ø DATA A5,1Ø,CD,4D,A5,11,ØØ,Ø4,3A,Ø1,AØ,ØE,C7,47
27Ø DATA DD,21,38,1Ø,CD,4D,A5,11,ØØ,ØB,3A,ØØ,AØ,ØE
28Ø DATA C6,47,DD,21,BB,11,C9,11,ØØ,15,3A,ØØ,AØ,ØE
29Ø DATA C7,47,DD,21,63,11,CD,4D,A5,21,FF,AB,11,4Ø
3ØØ DATA ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,C9,21,ØØ,1Ø,DF,5F,A5,2Ø
31Ø DATA 1Ø,78,DD,77,ØØ,DF,62,A5,2Ø,Ø7,C9,3C,CØ,Ø7
32Ø DATA 3F,CØ,Ø7,E1,3E,Ø1,32,ØØ,9Ø,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Voici quelques cheat mode pour accéder aux différents niveaux:

Niveau 1:
ROTTEN CHEAT

Niveau 2:
LOUSY CHEAT

Niveau 3:
LOW DOWN CHEAT

ST

CPC

BACTRON

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &9CFE,Ø

ST

BATTLE VALLEY

Tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE' (en incluant les espaces) pour obtenir des tanks infinis.

AMIGA

BARBARIAN I

Pour avoir les vies infinies, rechercher la chaîne ØC ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF FF FF ØØ Ø3 et remplacer le ØC par ØØ.

Pour le premier joueur, rechercher ØC ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF FF FF ØØ et remplacer le ØC par une valeur inférieure pour que votre adversaire soit plus faible, ou le contraire pour l'inverse. Ne pas descendre en dessous de 1. Valable aussi pour le premier joueur (exemple: remplacer ØC par Ø1, il faut mettre un seul coup pour tuer l'ennemi).

ST

BACK TO THE GOLDEN AGE

```
' Brouzoufs et flèches infinies
' pour BACK TO THE GOLDEN AGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H142C4D
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\GOLD1.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0072,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C
DATA 0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,227C,0006,0000,23C9,0005,0110
DATA 207C,0000,00A0,2E3C,0000,0040,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20
DATA 6465,2042,4143,4B20,544F,2054,4845,2047,4F4C,4445
DATA 4E20,4147,4521,0000,23FC,0006,0010,0003,239A,4EF9
DATA 0003,2200,21FC,6100,1F02,1052,31FC,4E71,1056,31FC
DATA 6004,292A,31FC,6004,29C6,4EF8,0200,0000,005E,0000
```

```
' Brouzoufs, Flèches, Magie, Energie infinies
' pour BACK TO THE GOLDEN AGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 255 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H163AE7
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\GOLD2.PRG",adr%,255
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0072,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C
DATA 0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,227C,0006,0000,23C9,0005,0110
DATA 207C,0000,00A0,2E3C,0000,0040,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20
DATA 6465,2042,4143,4B20,544F,2054,4845,2047,4F4C,4445
DATA 4E20,4147,4521,0000,23FC,0006,0010,0003,239A,4EF9
DATA 0003,2200,21FC,6100,1F02,1052,31FC,4E71,1056,31FC
DATA 6004,292A,31FC,6004,29C6,33FC,6004,0000,7332,33FC
DATA 6004,0000,7358,4EF8,0200,0000,005E,0000,0000,0000
```

AMIGA

BACKLASH

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $98 ,offset $22 mettre l'octet 4a à la place de 53

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  BACKLASH Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 78017,"BACKLASH",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,013000,0022,0001,4a,53,*
```

```
BLOCK EDITOR V1.0
' BACKLASH Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 7115,"Backlash ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 0006,0,00000000,00000004,0004,81,f8,d2,06,e3,21,11,13,0,00000000,0000007e,0004,60,00,03,16,4e,f9,00,06
DATA 0,00000000,0000019e,0002,08,00,07,96,0,00000000,000001d2
DATA 0002,08,00,07,96,0,00000000,0000023e,0002,08,00,07,96
DATA 0,00000000,00000396,001a,23,fc,4e,71,4e,71,00,00,9e,14,23,fc,4e,71,4e,71,00,00,9e,2e,4e,f9,00,06,80,02
DATA 00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,00,2a,*
```

PC

BARD'S TALE II

Pour avoir des personnages surpuissants, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier de sauvegarde *. TW. Ensuite allez aux offsets 21 à 3Ø et mettez-y des F9F9. Puis offsets 31 à 38 mettez-y des 88 13 88 13. Après, allez aux offsets 75 et 76 pour y mettre (vous avez vu je change souvent de formule comme ça c'est pas con et rébarbatif) FA FA. Allez ensuite aux offsets 82 à 87, pour y mettre des F9 F9. Puis allez aux offstets 89 à 94 Pour y flanquer des 63 63. Partez aux offsets 96 à 1Ø1 et mettez-y des F9 F9. Ensuite pour les magiciens il faut encore mettre aux offsets 19 et 2Ø un petit Ø6 ØA puis aux offsets 39 à 42 des petits 88 13 88 13 et encore aux offsets 77 à 81 mettre F9 F9. Attendez ! c'est pas encore fini. Faites donc une pause avec moi. . . C'a y est. . . Bon alors maintenant pour faire des monstres immondes et surpuissants, allez à l'offset 31 et mettez-y un 1F. Puis aux offsets 35 à 38 mettez 88 13 88 13. Puis allez à l'offset 9Ø et on y met un 16. Ensuite il faut aller aux offsets 96 à 99 et y mettre ØØ 5F 4E 4C. Et enfin, l'ultime, le dernier, allez à l'offset 1Ø2 et mettez-y un F9. Amusez-vous bien et surtout faite une copie de sauvegarde avant de faire ce patch... J'espère que vous ne l'avez pas déjà fait. . AARRGGG

BARBARIAN (PSYGNOSIS)

C64

Pour avoir des vies infinies:

Poke 4357,165

Ce petit listing vous génère un fichier 'BARBARIA.COM' qui devra être lancez avant BARBARIAN.

PC

```
 1 REM VIES INFINIES POUR BARBARIAN (PSYGNOSIS)
 2 REM PAR ROUSSEAU
10 CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 169:READ A$:L$=L$+VAL("&H"+A$)
20 OPEN "A:\BARBARIA.COM" FOR OUTPUT AS#1
30 PRINT #1,L$:CLOSE #1:END
40 DATA 0E,1F,B8,10,35,CD,21,89,1E,70,01,8C,06,72,01,FA
50 DATA B8,00,00,8E,D8,C7,06,40,00,2E,01,8C,0E,42,00,FB
60 DATA B4,09,0E,1F,BA,78,01,CD,21,BA,00,02,CD,27,82,FC
70 DATA 0B,75,3C,2E,A3,74,01,2E,89,1E,76,01,58,5B,53,50
80 DATA 1E,8E,DB,80,3E,E7,4B,FE,75,1B,C7,06,E7,4B,90,90
90 DATA FA,B8,00,00,8E,D8,2E,A1,70,01,A3,40,00,2E,A1,72
100 DATA 01,A3,42,00,FB,1F,2E,A1,74,01,2E,8B,1E,76,01,EA
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,56,4F,55,53,20,50,4F,55
120 DATA 56,45,5A,20,43,48,41,52,47,45,52,20,42,41,52,42
130 DATA 41,52,49,41,4E,20,28,50,53,59,29,20,0A,0D,20,20
140 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,24,00,00,00,00,00,00,00
```

BIGFOOT

CPC

```
10 REM Vies infinies sur BIGFOOT
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7013 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,14,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3,47,41,3E,01,32
140 DATA 71,01,21,22,BF,22,E9,01,C3,70,01,3E,A7,32
150 DATA F5,0F,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil QUATTRO N°7

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &ØFF5,&A7.

BIG MAC

C64

Pour avoir 255 vies : SYS 19Ø72

POKE 417Ø,255

BEACH VOLLEY

```
10 REM Gagner tous les points sur BEACH VOLLEY
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8211 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,16,CD,49,A6,21,00,44,11,40,00,01,00
120 DATA 14,ED,B0,EB,16,17,D5,CD,49,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,1C,20,F1,AF,32,EE,05,32,EF,05
140 DATA C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

Pour gagner à tous les coups, recherchez les octets ØD, 3A, 32, CE, 3C et remplacez le ØD par ØØ.

CPC

Pour gagner tous les points, faites :
POKE &Ø5EE,Ø
POKE &Ø5EF,Ø

Pour gagner à tous les coups:
POKE &5EF,ØØ

Tapez "DADDYBRACEY" pendant une partie. Maintenant pressez la touche F1 pour changer de Niveau. Il faut retaper "DADDYBRACEY" à chaque fois.

AMIGA

Je vous conseille déjà de perdre le premier point !!! Puis, lorsque l'ordinateur servira, récupérez la balle et montez votre joueur en haut à droite et smatchez. S'il vous contre récupérez la balle, puis allez en bas à droite il vous contrera une nouvelle fois, alors, il vous suffira de remonter en haut à droite et de smatcher et le point sera gagné...faite de même pour toutes les équipes.

BILL-BOARD

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 86 36 D6 Ø4 par 3A 86 36 D6 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &16ØB,Ø.

BASKET MASTER

CPC

Quand votre adversaire veut faire un smatch, il faut faire comme si vous voulez le bousculer (sans faire "FIRE"), ainsi il fera une faute et au bout de 5, il sera disqualifié.

BOOLY

Voici les codes d'accès au 15Ø niveaux:

ØØ1: FCVAU
ØØ2: DABEB
ØØ3: XACEC
ØØ4: GDDDA
ØØ5: NCEAE
ØØ6: PAFEF
ØØ7: JCGAG
ØØ8: PAHEH
ØØ9: SIDIA
Ø1Ø: RCJAJ
Ø11: CKDKA
Ø12: FCLAL
Ø13: SMDMA
Ø14: LBREN
Ø15: HBBEO
Ø16: VCPBC
Ø17: ZCQBD
Ø18: CEEUB
Ø19: ZDBBF
Ø2Ø: ZDCBG
Ø2I: PBHFD
Ø22: XBIFE
Ø23: RDFBJ
Ø24: DBKFG
Ø25: WLEHB
Ø26: JDIBM
Ø27: ZDJCV
Ø28: JDKCB
Ø29: KCELC
Ø3Ø: LCDFM
Ø31: ZDNCE
Ø32: KFEOC
Ø33: FDPCG
Ø34: BDQCH
Ø35: WIFYC
Ø36: WJFBC
Ø37: TCKGC
Ø38: LCLGD
Ø39: TCMGE
Ø4Ø: TDXGF
Ø41: JEGDB
Ø42: REHDC
Ø43: LDDGI
Ø44: XDEGJ
Ø45: SFFKD
Ø46: DDGGL
Ø47: SHFMD
Ø48: TDIGN
Ø49: WJFOD
Ø5Ø: DDKGP
Ø51: GLFQD
Ø52: FFXDM
Ø53: TEZHB
Ø54: ZFCEB
Ø55: WCGDE
Ø56: VFEED
Ø57: OEGFE
Ø58: JFGEF
Ø59: OGGHE
Ø6Ø: JFIEH
Ø61: FFJEI
Ø62: SJGKE
Ø63: NFLEK
Ø64: NFMEL
Ø65: DEMHN
Ø66: HFRHO
Ø67: FFPFB
Ø68: RFQFC
Ø69: KDHUF
Ø7Ø: KEHBF
Ø71: NGCFF
Ø72: SGHDF
Ø73: XFHIE
Ø74: VGFFI
Ø75: NGGFJ
Ø76: TFKIH
Ø77: OLHIF
Ø78: PFMIJ
Ø79: K[HKG
Ø8Ø: GBHLG
Ø81: DGCIM
Ø82: ZGNGD
Ø83: OEHOG
Ø84: HGFIP
Ø85: WGHQG
Ø86: HGHJZ
Ø87: XGIJB
Ø88: SJICG
Ø89: BHDGK
Ø9Ø: KLIEG
Ø91: ZHFGM
Ø92: LHNJG
Ø93: NHHHB
Ø94: GCIIH
Ø95: HHDJJ
Ø96: KEIKH
Ø97: RHLHF
Ø98: PHGJM
Ø99: HHHJN
1ØØ: NHOHI
1Ø1: KJIPH
1Ø2: JHQHK
1Ø3: CLJUH
1Ø4: CMJBH
1Ø5: XIVKC
1Ø6: PIBKD
1Ø7: GCJEI
1Ø8: BIFID
1Ø9: OEJGI
11Ø: BIHIF
111: RIIIG
112: OHJJI
113: VIKII
114: GJJLI
115: TIKKM
116: FINIL
117: HIMKO
118: BIPJP
119: LJBKQ
12Ø: JJRJC
121: BJBJD
122: HJELC
123: CFKDJ
124: DJGLE
125: NJFJH
126: RJGJI
127: WJKHJ
128: JJIJK
129: CLKJJ
13Ø: VJKJM
131: GWKLK
132: SBKMK
133: LKCLN
134: GDKOK
135: PKELP
136: NJQKF
137: SGL[K
138: BKBKH
139: VKCKI
14Ø: FKDKJ
141: DKKME
142: OLLFK
143: RKGKM
144: BKIHLR
145: XLBMI
146: HLCMJ
147: LLDMK
148: OELLL
149: DLFMM
15Ø: PLGMN

(Carine & Nicolas)

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 78 A2 B7 C8 par 3A 78 A2 B7 C9.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets ØØ ØØ 22 74 99 par (TAB -I) ØØ 22 74 99.
(TAB compris entre 1 et 15Ø).

Pour avoir du temps infini, faites POKE &A26Ø, &C9.

Pour choisir le tableau de départ, faites POKE &8EFE, TAB -1.
(TAB compris entre 1 et 15Ø).

CPC

BALL GAME

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  THE BALL GAME trainer
DATA 244650,"The ball game",1,"un max de transfère "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,3baØØ,96,Ø1,ff,13,*
```

AMIGA

Pour avoir les transfères illimités, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $1dd mettez ff à la place de 13

ST

Voici les codes des 14 premiers niveaux:
Niveau 2: TABEB
Niveau 3: TACEC
Niveau 4: TADED
Niveau 5: TAEEE
Niveau 6: TAFEF
Niveau 7: TAGEG
Niveau 8: TAHEH
Niveau 9: TA1EI
Niveau 1Ø: TAJEJ
Niveau 11: TAKEK
Niveau 12: TALEL
Niveau 13: TAMEM
Niveau 14: TANEN

PC

Pour avoir 99 téléportations, recherchez dans le fichier "VEGAME.EXE" la chaîne C6 47 Ø9 14 2E et remplacez-la par C6 47 Ø9 63 2E ou allez à l'offset 15275.

```
1Ø 'Instal./Désinstallation de 99 téléportations
15 ' pour THE BALL GAME
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"BGAME.COM"
4Ø FOR I=1 TO 93
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C=8814 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"BGAME.COM":END
11Ø DATA EB,ØF,ØØ,76,65,67,61,6D,65,2E,63,6F,6D,ØØ,63,14
12Ø DATA ØØ,B8,Ø2,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,E8,34,ØØ,B4,3F
13Ø DATA B9,Ø1,ØØ,BA,1Ø,Ø1,CD,21,8A,26,1Ø,Ø1,8Ø,FC,14,74
14Ø DATA 12,E8,1E,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ
15Ø DATA 4C,CD,21,E8,ØC,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,ØE,Ø1,CD,21
16Ø DATA EB,EC,B8,ØØ,42,31,C9,BA,AB,3B,CD,21,C3
```

BARBARIAN II

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  BARBARIAN II (Disk 1) (Palace Compil TITUS 'DELTA FORCE' )JOYSTICK (C) 1991
DATA 1491242,"BARBARIAN II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,b5eØØ,16c,Ø2,4e,71,53,8Ø,Ø,b5eØØ,Ø14,2,4c,c7,47,b8,*
```

AMIGA

```
REM VIES INFINIES SUR BARBARIAN II
REM PAR INACIO CARRASCO A TAPER EN AMIGA BASIC
REM (C) JOYSTICK 1991
DIM C%(256):CH=Ø:V$="":I=Ø
WHILE V$<>"5555":READ V$:C$(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+I:W END
IF CH<>1144Ø84& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
CLS:PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE 1 DE BARBARIAN II DANS LE LECTEUR DFØ"
PRINT:PRINT "LE PROGRAMME SE CHARGERA AVEC LES VIES INFINIES"
C=VARPTR (C%(Ø)):CALL C
DATA 2C78,ØØØ4,41FA,ØØ3E,226E,ØØ3A,2449,3Ø3C,ØØAA,12D8,51C8,FFFC,2D4A,ØØ2E
DATA 41EE,ØØ22,7Ø16,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,ØØ52,Ø839,ØØØ4,ØØBF,EØØ1
DATA 66F6,21FC,ØØFC,ØØØ2,ØØ8Ø,4E4Ø,48E7,ØØC2,2C78,ØØØ4,42AE,ØØ2E,41FA,ØØ34
DATA 2ØAE,FF3C,41FA,ØØ2Ø,2D48,FF3C,43F8,ØØ2Ø,41FA,ØØ6C,2Ø91,41FA,ØØ3A,2288
DATA 4CDF,43ØØ,4E75,ØØØØ,ØØØØ,2F08,41FA,ØØ7Ø,2Ø8Ø,2Ø5F,4EB9,544F,4E49,48E7
DATA 4Ø8Ø,223A,ØØ5E,ØC81,ØØØØ,ØA68,66Ø6,41FA,FFDA,2Ø8Ø,4CDF,Ø1Ø2,4E75,48E7
DATA ØØCØ,41FA,FFCA,4A9Ø,671A,225Ø,ØC69,FA52,Ø96A,6610,429Ø,337C,4EB9,Ø178
DATA 41FA,ØØ1Ø,2348,Ø17A,4CDF,Ø3ØØ,4EF9,544F,4E49,2F08,41FA,ØØØ8,2ØØ8,2Ø5F
DATA 4E75,33FC,4E71,ØØØ2,FØ6C,4EF8,Ø4ØØ,5555
```

Version pour compilation

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $5AF, offset $16c les octets 4e 71 33 cØ à la place de 53 8Ø 33 cØ et recalculer le checksum du block

CPC

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur BARBARIAN 2 Disk
2Ø REM Version du pack 'LES BARBARES'
3Ø REM Pressez 'CLR' pour tuer votre adversaire
4Ø REM Pressez 'ESC' pour changer de level
5Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
6Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
7Ø FOR N=&A5ØØ TO &A58F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
8Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
9Ø IF SUM<>14Ø41 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
1ØØ PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
11Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
12Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
13Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
14Ø DATA 4Ø,16,ØC,CD,85,A5,F3,21,ØØ,4E,11,ØØ,B3,Ø1
15Ø DATA ØØ,Ø7,D5,ED,BØ,21,4B,A5,11,4Ø,ØØ,ED,53,CB
16Ø DATA B3,Ø1,CØ,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF
17Ø DATA 3F,75,ED,BØ,C9,F5,AF,32,2F,43,32,92,3D,32
18Ø DATA ØC,3E,32,CE,57,3E,27,32,48,3E,32,5A,3E,3E
19Ø DATA AF,21,AC,56,77,23,3E,32,77,23,3E,38,77,23
2ØØ DATA 3E,51,77,23,3E,C9,77,3E,1C,32,82,52,3E,53
21Ø DATA 32,83,52,F1,C3,8Ø,ØA,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66
22Ø DATA C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Plein de pokes sur BARBARIAN 2
2Ø REM Version Disk du pack 'HEROES'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØAE:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>155Ø7 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE":PRINT
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE":PRINT
1ØØ INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D:POKE &AØAC,1
12Ø IF C=1 THEN POKE &AØAE,1:POKE &AØAD,1
13Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
14Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"DISC"
15Ø DATA CD,7A,AØ,3E,ØØ,32,AF,96,3A,AC,AØ,A7,2Ø,13
16Ø DATA 32,12,91,32,8C,91,32,4E,95,3E,27,32,C8,91
17Ø DATA 32,DA,91,18,14,3E,91,32,12,91,32,8C,91,3E
18Ø DATA 3D,32,4E,95,AF,32,C8,91,32,DA,91,21,Ø2,92
19Ø DATA 3A,AD,AØ,A7,2Ø,Ø7,36,1C,23,36,53,18,Ø5,36
2ØØ DATA 53,23,36,51,21,2C,94,3A,AE,AØ,A7,2Ø,1Ø,36
21Ø DATA AF,23,36,32,23,36,38,23,36,51,23,36,C9,18
22Ø DATA ØE,36,CD,23,36,E4,23,36,56,23,36,3E,23,36
23Ø DATA 1Ø,3E,4E,32,A9,AØ,CD,7A,AØ,C9,16,17,ØE,48
24Ø DATA 21,ØØ,9Ø,CD,A3,AØ,16,19,ØE,41,21,ØØ,92,CD
25Ø DATA A3,AØ,16,19,ØE,43,21,ØØ,94,CD,A3,AØ,16,18
26Ø DATA ØE,42,21,ØØ,96,CD,A3,AØ,C9,1E,ØØ,DF,A9,AØ
27Ø DATA C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies à BARBARIAN II DE LA COMPIL HEROES
'  par Antonio SIMOES
DATA "BARBARIAN II DE LA COMPIL
HEROES","A:\BARB2.PRG"
DATA "Vies infinies",&H29BE,&H4A68ØØ3E,&H4268ØØ3E
DATA "Vies infinies",&H47AC,&H4A68ØØ3E,&H4268ØØ3E
DATA "FIN"
```

ST

AMIGA

BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 943, offset $c1, l'octet ØØ à la place de Ø1

B.A.T.

TOUS

Solution du jeu.

Pour tuer Hérigo:

Il faut déjà récupérer une carte du X-ifo dans la rue (175 Krells), et ensuite se rendre à la bonne heure au club privé. (ex: 6 heures du matin le second jour). Il est préférable d'acheter préalablement plusieurs champs de force et des munitions bien sur. Si vous tuez Mérigo vous pourrez récupérer en cherchant bien une clé qui vous permettra de visiter les souterrains de Terrapolis. (L'entrée se trouve au milieu des immeubles détruits par le tremblement de terre).

Pour tuer Vrangor:

Il faut plusieurs objets. Déjà acheter ou voler une carte "accès technicien" que l'on trouvera dans la rue. Cette carte vous permet de consulter les fichiers qui vous renseigneront sur Terrapolis et son environnement. Il vous faut impérativement relever le code epsilon (catégorie éclaireurs). Ce code vous permettra d'entrer dans la base de Vrangor.

Cette carte acquise, il faudra vous rendre au Bizzi Game entre 13h et 14h. Vous y rencontrerez un homme qui vous lancera un défit, il vous faudra miser 1ØØØ krells. Si vous le battez (voir trucs Bizzi à la fin), il vous proposera ses 1ØØØ Krells, ou de vous servir de guide. Vous choisirez la 2ème solution. En effet cet homme vous permettra de passer le garde qui bouche l'accès pour aller louer un drag. Il vous "pistonnera".

Vous arriverez alors sur une image pleine. Vous pourrez aller louer un drag (55ØØ Krells). Décollez! (Utiliser le drag en milieu de page à gauche). Dès que vous serez en l'air freinez pour pouvoir suivre l'appareil qui arrive en face de vous. Celui-ci passera au-dessus de la base et s'éloignera petit à petit. Suivez-le bien. Il va vous indiquez le chemin de la base de Vrangor. Si l'appareil disparaît de votre champ de vision, ce n'est pas grave car il faut aller tout droit: la base vous localisera et vous tirera plusieurs fois dessus. Essayez de la localiser à votre tour en faisant un tour d'horizon (vers la gauche!). Puis tirer lui dessus, (sur les côtés si possible). Si vous la toucher, elle s'immobilisera, ne vous tirera plus dessus et un rectangle noir clignotera sur le côté de la base. Foncez droit dessus! C'est l'entrée de la base. Si tôt entré vous cliquerez comme pour avancer. La base vous demandera le code d'accès (epsilon D = droite G = gauche). Vous cliquerez sur les boutons (des lumières s'allumeront), et si vous ne vous êtes pas trompé, vous entrerez dans la base. Vous tomberez nez à nez avec la bombe de Vrangor. Vrangor ne tardera pas à vous localiser et vous entrerez alors en duel avec lui. Si vous le tuer c'est fini. (félicitations...). Attention après les félicitations vous retournez dans votre drag pour essayer de rejoindre Terrapolis. L'aventure continue.

Pour le Bizzi: relever sur une feuille les 3 premiers symboles puis ajouter à chaque fois le nouveau. Sauf erreur de frappe vous irez très loin et augmenterez votre niveau d'expérience. Il est préférable d'acheter un peu à boire et à manger pour le guide. Vous pourrez rencontrer Lydia au bordel à 1h. du matin. N'oubliez jamais de consulter Bob pour connaître votre état de santé, faire des programmes etc....

AMIGA

Vendez a un slunck de préférence tout ce qui vous possédez sauf votre arme, ses munitions et prenez-lui tout après renouvelez cette opération jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'argent désiré.

Au début de la partie prenez un MOZ ensuite commencez le jeu et allez directement chez l'armurier et achetez une boite de E1Ø, une boite de E3ØØ et 3 batterie NOVA. Attendez un jour et revendez-les a un policier, il vous l'achètera dans les 4ØØØ krell. Pour gagner facilement de l'argent achetez tout un stock de l'objet de votre choix (ex: chips) et attendez, un jour les habitants seront alors en manque et vous payerons le produit très cher.

```
' Listing pour B.A.T. par PHAM BA NHA en GFA
PRINT"S.V.P INSERT DISK N°1"
PAUSE 5ØØ
ADR=&H5DØØØ
BLOAD "PRJ.", ADR
' Compétences modifiables
SPOKE ADR+16,14Ø !force
SPOKE ADR+17,14Ø !intelligence
SPOKE ADR+18,14Ø !
SPOKE ADR+19,14Ø !
SPOKE ADR+2Ø,14Ø !
SPOKE ADR+21,14Ø !reflexe
' Aptitudes
SPOKE ADR+22,255 !baratiner
SPOKE ADR+23,255 !crocheter
SPOKE ADR+24,255 !deceler
SPOKE ADR+25,255 !
SPOKE ADR+26,255 !
SPOKE ADR+27,255 !
SPOKE ADR+28,255 !
SPOKE ADR+29,255 !voler
SPOKE ADR+3Ø,255 !
SPOKE ADR+31,255 !
SPOKE ADR+32,255 !
SPOKE ADR+33,255 !
SPOKE ADR+34,255 !
SPOKE ADR+35,255 !psychologie
BSAVE "PRJ.",ADR,512
```

ST

Si vous voulez avoir toutes vos caractéristiques à 2Ø, c'est très simple mais assez long. D'abord vous faites un personnage dont les trois premières caractéristiques sont à 2Ø, puis vous mettez les dernières avec le même coefficient (2 par exemple). Vous sauvegardez ce personnage (n'oubliez par les armes.). Vous prenez ensuite un éditeur de secteurs et vous éditez le fichier PRG de la première disquette de B.A.T. Vous regardez dans la première ligne et vous verrez une série de paramètres, trois fois le signe = et trois fois un autre, il suffit de remplacer les trois derniers par le signe = et de sauvegarder. Et vous voici en possession d'un personnage avec toutes ses caractéristiques au maximum (vous en aurez bien besoin).

Pour avoir des vies infinies :

POKE &6743,Ø.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &EEØØ,&C9.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets D3 1B 7E D6 Ø1 par D3 1B 7E D6 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1C9Ø,Ø.

Compil La Collection

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 D3 1B 7E D6 Ø1 par 21 D3 1B 7E D6 ØØ. Ou allez a la piste 4, secteur Ø3, adresse Ø39Ø, et remplacez le Ø1 par ØØ.

```
1Ø REM Vies Infinies sur BATMAN (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2271 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face BATMAN (déprotégée)...":CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,Ø4,ØE,Ø3
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,9Ø,83,3E,5Ø,32
22Ø DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

```
1 REM ENERGIE, TEMPS ET VIES INFINIS
2 REM POUR BATMAN PAR LUCAS
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=Ø TO 63
2Ø READ A:POKE I+352,A:NEXT I
3Ø PRINT"INSEREZ BATMAN"
4Ø INPUT "ET PRESSEZ RETURN";OK$
5Ø SYS 352
6Ø DATA 32,86,245,169,112,141,24Ø
7Ø DATA 3,169,1,141,245,3,76,167
8Ø DATA 2,169,76,141,84,3,169,13Ø
9Ø DATA 141,85,3,169,1,141,86,3
1ØØ DATA 76,Ø,8,169,146,141,87,1
11Ø DATA 169,1,141,88,1,172,32
12Ø DATA 2Ø8,76,89,3,169,173,141
13Ø DATA 23,19,141,217,19,141
14Ø DATA 219,18,76,Ø,4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

Pour avoir des vies infinies :

POKE 33215,96

CPC

Terminez le premier tableau et chargez le stage "Batmobile". Perdez alors toutes vos vies. Lorsque l'on vous demandera de rembobiner la face B , n'en faites rien. A la place,contentez vous d'enfoncer la touche PLAY pour charger le tableau à la cathédrale. Vous disposez maintenant de vies infinies.

Pour entrer dans le CHEAT MODE, tapez 'JAMMMM' pendant la présentation et normalement l'écran descend et revient renversé. Maintenant vous pouvez jouer avec les vies infinies et pour changer de niveau il vous suffit d'appuyer sur 'F1Ø'.

AMIGA

Escaladez la première échelle puis allez aussi loin que possible sur votre droite. Montez alors aussi haut que possible puis allez à gauche en évitant l'acide. Pour franchir le fossé se trouvant à cet endroit, lancez la corde en un mouvement diagonal et une fois de l'autre côté, escaladez la plate-forme. Montez ensuite aussi haut que possible, allez à droite, descendez, et restez juste sous le mur afin d'éviter le lanceur de bombes. Descendez alors aussi bas que possible, allez à droite, montez le plus haut possible, encore à droite, en bas, à droite, en bas, à gauche, en bas, à droite , et en haut jusqu'à atteindre le tournant de droite, allez à droite, en bas, à droite (en évitant le lanceur de bombes), puis en haut, à gauche, en haut,à droite, en bas, à droite. Vous devriez alors vous retrouver dans une chambre assez large , du côté opposé aux deux lanceurs de bombes. Balancez vous alors à travers la chambre en poussant le joystick vers le bas afin d'étendre la corde. Vous devriez pouvoir heurter le premier lanceur de bombes et le tuer. Descendez ensuite jusqu'à la plate-forme suivante pour vous débarrasser du lanceur suivant . Descendez sans arrêt, allez alors à droite, en haut, et vous devriez trouver Jack Napier . Tirez alors sans arrêt et vous aurez terminé ce tableau.

Pour entrer dans le CHEAT MODE, tapez 'MAJJJJ' pendant la présentation et normalement vous verrez apparaître en haut à gauche de l'écran 'CHEAT MODE'. Maintenant vous pouvez jouer avec les vies infinies et pour changer de niveau il vous suffit d'appuyer sur 'F1Ø'.

ST

Et une petite soluce:

SECTIONS 1 ET 5:
Tuez les ennemis dés qu'ils apparaissent de n'importe quel côté de l'écran. Pour franchir les énormes fossés , restez en une position où vous pouvez tirer et crocheter vôtre corde diagonalement. Franchissez alors les fossés et faites feu dés que vous atteignez l'autre côté afin de libérer la corde. Assurez vous cependant lorsque vous vous balancer de ne pas heurter un mur où un ennemi. Pour vous assurer de ne pas atterrir trop loin lorsque vous vous élancez, tirez sur la corde et descendez afin de savoir s'il se trouve un niveau en dessous de vous. Si c'est le cas, vous pouvez vous élancer. Tuer Jack Napier est du tout cuit. Lancez lui simplement un Batarang tout en évitant les bombes qu'il vous lance dessus. Tuer le Joker est plus difficile et nécessite de grands réflexes.
En arrivant en haut de la Cathédrale,marchez jusqu' à voir le Joker. Essayez de le tuer (vous le manquerez). Utilisez la corde diagonalement à lui. Il basculera et tombera alors de l'échelle le suspendant de son hélicoptère. Tirez lui dessus lorsqu'il tombera afin d'entendre son rire!

SECTION 2:
Si vous le pouvez, restez sur le côté de la route. Regardez la flèche de l'indicateur et , en même temps, gardez un oeil sur la Batmobile, en évitant les autres voitures. Dés que l'indicateur monte , pressez le fire pour crocheter la batcorde sur la lampe.

SECTION 3:
Dépêchez vous ! Si , après un moment, vous n'avez identifié qu'un couple d'éléments , mettez le jeu en pause en pressant F5. La musique continuera mais le compte à rebours s'arrêtera. Vous disposez maintenant d'assez de temps pour assembler le puzzle.

SECTION 4:
Restez à trois pas à droite de l'écran; Coupez les cordes dés que vous les verrez. N'essayez pas de couper les cordes lorsque les ballons sont descendus. Attendez qu'ils s'élèvent de nouveau.

Au niveau 2 avec la batmobile il faut aller a gauche puis a droite et ainsi de suite de cette façon vous n'aurez aucun mal a terminer ce niveau .
(VAIRON Benoît)

BOB WINNER

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteurs, et allez en piste 21 secteur ØØ à l'adresse &Ø52Ø, et remplacez y le 78 par un 7Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, c'est même piste même secteur à l'adresse &Ø527 où vous remplacez le CB par un EA.

CPC

Chercher dans Bob-exe la chaîne AO B6 27 3C 13 74 a remplacer par EA B8 ØØ 3C 13 74 mais aussi la chaine Ø5 FF Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ par Ø5 FF Ø1 AØ B6 27 C6 Ø6 93 38 Ø9 E9 3D FF.

PC

BOMB FUSION

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A 91 46 3D 32 par 3A 91 46 ØØ 32.

CPC

Pour avoir les vies infinie

POKE &4A71,Ø

Pour obtenir des vies infinies, entrez ces pokes après avoir réinitialisé le soft. :
POKE 38Ø3,234
POKE 38Ø4,234
SYS 3ØØØ
(LUCAS)

C64

CPC

BOMBSCARE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 88 93 3D 32 par 3A 88 93 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &9A42,Ø.

BATTLETECH

A)DANS LA CITADELLE
-Effectuer les missions au Training Center
-Prendre des cours à la CITADEL (dernière catégorie)
-Placer son argent au COMSTAR. Investir de préférence dans DEFHES (4% intérêts) et BAKPHAR qui permet de gagner le double ou perdre la moitié de son investissement.
Missions:
-1ère: Aller au coin S.E. puis revenir (LOCUST).
-2ème: Retrouver des débris (WASP/CHAMELEON).
-3ème: Détruire un Mech immobile (CHAMELEON).
-4ème: Détruire les Humains (CHAMELEON).
-5ème: Combat contre un Mech (").
-6ème: Combat contre deux Mechs (").
-7ème: Combat contre trois Mechs (LOCUST).
Normalement à cette mission au lieu des 3 Robots il y a 4 Jenners, ne pas chercher à les combattre: il faut se servir du scanner:
Si il y a 4 robots, courir vers le nord, les messages vous indiqueront que la CITADEL a été détruite, passer par l'ouverture située en haut à gauche et s'enfuir par la sortie Ouest. Si il y en a 3 combattre normalement.
-Direction STARPORT

B)STARPORT:
PC
On entre par l'Ouest de la ville
-Acheter les Clothes, aller au Hall d'inauguration et revenir pendant la cérémonie on récupère alors REX et son Mech.
-Acheter le Terrain Mapper, le Holodisk Player (à la vidéo hut).
-Acheter des armes (Inferno de préférence) et des armures.
-Aller au Speed Shop du Mechit Lube et gonfler ses Mechs.
-Repartir à la CITADEL (au coin Nord Ouest) entrer dans les Barracks visionner le disk.
-Aller chercher des agents:
-EDWARD à l'hôpital (32.8Ø/62.ØØ).
-RUSS à la prison (5Ø.8Ø/54.ØØ).
Attention: Russ est un traître mais on peut récupérer son Robot.
-ZEKE au Mechit Lube (STARPORT).

NOTE:Les agents ne se trouvent pas toujours dans les mêmes villes, mais ils sont toujours au même endroit (EDWARD dans un Hôpital,...).

-Aller prendre des cours de Technique dans un Mechit Lube. Demander :"Ask to apprentice" désigner ZEKE.
-Aller à l'inventor's hut (36.4Ø/47.6Ø) pour réparer le disk.
-Direction "small cave" (42.8Ø/54.ØØ) sur une petite île.

C)DANS LA CACHE:
Il faut aller devant les ordinateurs, sélectionner 3 chiffres (un pour chaque couleur: Red, Blue, Yellow), s'ils sont dans le bon ordre, ils permettent l'ouverture d'une porte. Voici les codes correspondants à l'ouverture des portes. Les portes ne sont pas numérotées, à vous de trouver à quelle porte correspondent les codes suivants:
REDBLUEYELLOW
135
2718
151411
13314
282416
25331Ø
29126
2Ø2722
171926
8921
3Ø2332

```
' Argent et Actions au maximum
' pour Battletech
' à taper en GFA (2.xx ou 3.xx)
' par Prémartin Patrick
'
Fileselect "\GAME?.","",A$
Open "U",#1,A$
For I%=&HD6D To &HD7C
Seek #1,I%
Out #1,255
Next I%
Close #1
```
ST

-Descendre par l'escalier et cliquer les planètes suivantes:
PESHT, BENJAMIN, SKYE, SUMMER, RYERSON, KATHIL, ACHERNAR, Aller sur l'ordinateur.
-Sortir aller au Nord Est dans la salle d'ordinateur et activer les machines.
-Aller à l'Hyper Pulse Generator devant un terminal et envoyer le message. FIN.

PC

BUDOKAN

Voici les meilleures armes à utiliser:
1: Goro Suzuki, prendre le Kendo.
2: Eiji Kimura, prendre le Nunchaku.
3: Jimmy Doran, prendre le Kendo
4: Shigeo Kawamara, prendre le Bo.
5: Tetsuo Okabe, prendre le Nunchaku.
6: Arnie Gustapson, prendre le Kendo.
7: Hiroshi Ikeda, prendre le Nunchaku.
8: Miyuki Nirose, prendre le Nunchaku.
9: Randy Wu, prendre le Bo.

Il est important à chaque fois que vous faites une partie, d'entrer dans chaque salle d'entraînement et d'y mettre au moins 2 maîtres par salle, ainsi que de parler au grand maître, pour avoir plus de chances de gagner le tournoi.

BEVERLY HILLS COP

```
10 REM Vies infinies sur BEVERLY HILLS COP
15 REM version Disk
20 REM Les vies fonctionnent
25 REM sur toutes les parties !
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A048:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6858 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
120 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"GO"
140 DATA CD,1A,A0,3E,4E,32,45,A0,3E,A7,32,26,90,32
150 DATA 71,92,32,9D,95,32,7E,96,CD,1A,A0,C9,21,00
160 DATA 90,16,18,0E,C2,CD,3F,A0,21,00,92,16,0C,0E
170 DATA C2,CD,3F,A0,21,00,94,16,1C,0E,C5,CD,3F,A0
180 DATA 21,00,96,16,11,0E,C8,1E,00,DF,45,A0,C9,66
190 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie (the warehouse), allez en piste 24 secteur &C2 à l'adresse &Ø26 et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 3D 32 par 3A 4A ØØ A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie (the car chase), allez en piste 12 secteur &C2 à l'adresse &Ø71 et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 12 Ø2 3D 28 par 3A 12 Ø2 A7 28.

Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie (the storm mansion), allez en piste 28 secteur &C5 à l'adresse &19D et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 3D 32 par 3A 4A ØØ A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie (inside mansion), allez en piste 17 secteur &C8 à l'adresse &Ø7E et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 47 3D par 3A 4A ØØ 47 A7.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie :
POKE &1ØA6,&A7

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie :
POKE &1FF1,&A7

Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie :
POKE &1Ø1D,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie :
POKE &12FE,&A7

Dans la simulation de voiture, appuyez sur Q pour AZERTY et A sur QWERTY pour avoir un viseur au centre de l'écran. Ou si vous ne voulez pas tirer dessus, doublez les 3 camions.
Au 3ème niveau, pour tirer à travers les haies, il faut s'y coller, vous tirez et le tour est jouer.

ST

Quand vous serez au niveau 3 (le jardin), laissez-vous tuer. On vous demande alors "Replay This Game", tapez N (non) et pendant le chargement n'arrêtez pas de taper sur la lettre A. Vous commencerez alors au 4ème niveau.

Après la table des high scores, choisissez l'option de difficulté, puis tapez MELLIE, ce qui vous fera accéder à...surprise!

AMIGA

CPC

BILLY LA BANLIEUE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez deux fois 2A 28 79 2B 22 par 2A 28 79 ØØ 22, puis remplacez 2B 2B 2B ØØ ØØ par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ, et enfin remplacez ED 42 22 28 79 par ØØ ØØ 22 28 79.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites les pokes suivants :
POKE &654Ø,Ø
POKE &6727,Ø
POKE &6568,Ø
POKE &6569,Ø
POKE &656A,Ø
POKE &662B,Ø
POKE &662C,Ø

BILLY LA BANLIEUE II

Pour tuer les ennemis avec un seul coup, recherchez la chaîne 3E ØC 32 9E 99 et remplacez la par 3E Ø1 32 9E 99.

Pour avoir l'énergie et l'argent infinis, recherchez la chaîne 35 3E FF BE CØ et remplacez la par ØØ 3E FF BE CØ.

Pour tuer les ennemis avec un seul coup, faites:
POKE &96Ø5,1.

CPC

Pour avoir l'énergie et l'argent infinis, faites:
POKE &99ØE,Ø.

BEYOND THE ICE PALACE

CPC

```
10 REM Invincibilite sur BEYOND THE ICE PALACE K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A200 TO &A236:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5642 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A200
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,03,21,20,A2,11,00,90,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,23,A2,22,E9
120 DATA A0,C3,00,A0,49,43,45,3E,18,32,FE,10,32,0F
130 DATA 13,32,5F,17,3E,FF,32,C3,05,C3,00,01,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Invincibilité et Esprits infinis
20 REM sur BEYOND THE ICE PALACE version Disk
30 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:CLS:FOR N=&A200 TO &A212
50 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
60 LOAD"LOADER":POKE &A0E0,&A2:POKE &A001,0
65 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,C3,05,3E,18,32,FE,10,32
80 DATA 0F,13,32,5F,17,C3,00,01
```

Pour être invincible, faites trois fois l'opération suivante : recherchez les octets 3A FB B7 B7 2Ø et remplacez les par 3A FB B7 B7 18. (Patrice Maubert)

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Bouclier, Summons, Vies infinis par Antonio SIMOES
' pour BEYOND THE ICE PALACE version The Story So Far I
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "BEYOND THE ICE PALACE version The Story So Far I"
DATA "A:\ICE.PRG"
DATA "Bouclier infini",&H1044,&H53790000,&H6014000
DATA "Sumomns infinis",&H0FA8,&H53790000,&H6004000
DATA "Vies   infinies",&H03AE,&H53790000,&H6004000
DATA "FIN"
```

```
' Vies Infinies Par Gabriel ZERBIB (c) JOYSTICK
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR Par G. ZERBIB
Open "U",#1,"ICE. PRG"
Seek #1,951
A$=Chr$(2)
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,988
A$=Space$(4)
S1poke Varptr(A$),&H4E714E71
Bput #1,Varptr(A$),4
Close #1
```

Compilation The Story So Far I

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ICE.PRG', les octets 5379 ØØØØ Ø534 6BØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ Ø534 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $3AE

Pour avoir des sumons infinis, recherchez dans le même fichier les octets 5379 ØØØØ 4A28 2648 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 4A28 2648.
Ou rendez-vous à l'offset $FA8.

Pour être invulnérable, recherchez toujours dans le même fichier les octets 5379 ØØØØ 4AØC 66ØE et remplacez-les par 6Ø14 ØØØØ 4AØC 66ØE.
Ou rendez-vous à l'offset $1Ø44

BIONIC COMMANDO

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    BIONIC COMMANDO Trainer par Christophe PARIS (c) 1990 JOYSTICK
DATA 1088716,"BIONIC COMMANDO",2,"1es vies illimitées","1e temps illimité"
sum:
DATA 0002,0,0046400,00000015E,0004,60,00,00,18,6a,00,00,18
DATA      0,0046400,00000016,0002,e0,c7,d6,c7
DATA 0002,0,003e200,00000078,000A,33,fc,02,00,00,00,cd,40,4e,71
DATA 13,fc,00,02,00,00,0b,a4,4e,75
DATA      0,003e200,00000014,0004,c0,cb,0a,a9,e0,c7,ce,43,*
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le fichier 'A:\BIONIC.DAT', les octets 4A39 ØØØ1 7482 6AØØ et remplacez-les par 4A39 ØØØ1 7482 6ØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $49B9

ST

Au 1er tableau, courez en direction du mur au loin à droite et restez sous la plate-forme (tout à côté). Maintenant tout ennemi qui arrivera pourra être facilement descendu pour 4ØØ points chacun.
Tuez en assez et vous marquerez assez de points pour obtenir des vies supplémentaires.
Dans la foulée, finissez le tableau lorsque le timer atteindra Ø et vous gagnerez 1 ØØØ ØØØ de points.

AMIGA

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 562 remplacer les octets 6a ØØ ØØ 18 par 6Ø ØØ ØØ 18 et recalculer le checksum.

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs le block 497 remplacer les octets 13 fc ØØ Ø2 ØØ ØØ Øb a4 4e 79 par 33 fc Ø2 ØØ ØØ ØØ cd 4Ø 4e 71 et recalculer le checksum.

ST BIO CHALLENGE

```
' Vies infinies pour BIO CHALLENGE
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de BIO CHALLENGE"
PRINT "     Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H4ØØ)
m1%=VARPTR(a%(Ø))
m2%=m1%+&H2ØØ
adr1%=m1%+&H1F2
adr2%=m2%+&HF8
var1%=&H2C536C
var2%=&H2C6ØØ2
var3%=&H535Ø3Ø2C
var4%=&H4E713Ø2C
REPEAT
  r1%=BIOS(4,Ø,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r2%=BIOS(4,Ø,L:m2%,1,183,Ø)
UNTIL r1%=Ø AND r2%=Ø
IF LPEEK(adr1%)=var1% AND LPEEK(adr2%)=var3%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr1%)=var2% AND LPEEK(adr2%)=var4%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas le disk de BIO CHALLENGE"
  END
ENDIF
```

CPC BILLY THE KID

```
1Ø REM Immortalite sur BILLY THE KID version Disk
2Ø REM Pour le pack MEGAPLAY 2
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A597:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK Ø,Ø
6Ø IF SUM<>15128 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A596,C-1
8Ø PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,ØB,CD,8C,A5,21,ØØ,58,16,ØC,CD,8C,A5
13Ø DATA 21,ØØ,7Ø,16,ØD,CD,8C,A5,21,ØØ,4E,11,ØØ,D5
14Ø DATA Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,21,2Ø,12,16,Ø7,D5,CD,8C,A5
15Ø DATA D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØC,2Ø,F1,21,ØØ,D5
16Ø DATA 11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,3A,96,A5,A7,28,15
17Ø DATA 3E,18,32,CB,CF,32,1C,E3,3E,C3,32,AF,D6,3E
18Ø DATA 5B,32,1D,E3,C3,ØØ,CØ,3E,18,32,D6,DØ,32,DØ
19Ø DATA E3,3E,C3,32,5F,D7,3E,5B,32,D1,A3,C3,ØØ,CØ
2ØØ DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites:
POKE &8FCB,&18
POKE &96AF,&C3
POKE &A31C,&18
POKE &A31D,&5B.

Pour être immortel sur la version magnum, faites:
POKE &9ØD6,&18
POKE &975F,&C3
POKE &A3DØ,&18
POKE &A3D1,&5B.

BOMBER

C64

Ce truc vous permet de compléter toutes les missions (et il y en a qui sont sacrément difficiles !!!). Pour cela, chargez le jeu normalement et pressez 'SPACE' pour nommer un nouveau pilote. Maintenant au lieu de sélectionner "Ace", "Hot-Shot", ou "Kimmie Killer karl", entrez 'KYLIE' (avec un espace avant).

BLADE WARRIOR

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  BLADE WARRIOR  trainer
DATA 164161,"Blade Warrior",1,"NRJ i11imitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,28ØØØ,a2,Ø1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $14Ø à l'offset $a2 mettez 4a à la place de 53

Pour être invincible, remplacez la chaîne 6C A6 FE ØØ C8 par 6C A6 FE ØØ C9.

Pour être invincible, faites POKE &Ø285,&C9.

CPC

Compil QUATTRO N°8

Pour être invincible, faites POKE &Ø285,&C9.

```
1Ø REM Invincibilité sur BLADE WARRIOR
2Ø REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.8
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>7154 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
13Ø DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,Ø2,C3,4B,41,3E,Ø3
14Ø DATA 32,71,Ø1,21,23,BF,22,E9,Ø1,C3,7Ø,Ø1,3E,C9
15Ø DATA 32,85,Ø2,C3,A8,61,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BLACK TIGER

CPC

```
10 REM Vies et temps infinis sur BLACK TIGER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A033:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
60 IF SUM<>4960 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:POKE &A8A7,0:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,21,A0,11,80,BE,32,0E,BC,ED,53,0F
100 DATA BC,01,30,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,40
110 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,C8,75,C9,3E,A7
120 DATA 32,12,56,32,4B,58,C3,00,05,00,00,00,00,00
```

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.0
'    BLACK TIGER Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 15199,"BLACK TIGER",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 0001,0,003800,00000018a,0002,60,86,66,86,*
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A6 31 3D 32 par 3A A6 31 A7 32. Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 3A A9 31 3D 27 par 3A A9 31 ØØ 27.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &5612,&A7.

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &584B,Ø.

Pour choisir votre level de départ, faites : POKE &3Ø8Ø,L entre Ø et 5.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &38DA,&A7.

Pour avoir des balles infinies, faites : POKE &4C3E,Ø.

Pour choisir son nombre de vies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'COMMAND. PRG' et recherchez les octets : 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 2B 9C et remplacez le Ø5 par le nombre de vies désiré. Ou rendez-vous à l'offset $9E.

Pour choisir son nombre de blocs d'énergie, éditez le même fichier et recherchez les octets 33 FC ØØ Ø3 ØØ Ø1 2B 9E et remplacez le Ø3 par le nombre de bidules désiré. Ou rendez-vous à l'offset $46E.

Pour avoir des vies infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø1 2B 9C et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 2B 9C. Ou rendez-vous à l'offset $184.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez toujours dans le même fichier, les octets : 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 67 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $1C62. Recherchez aussi les octets 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 66 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $3D1Ø. Recherchez aussi les octets : 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 66 ØØ et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 2B 9E 6Ø ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $4CEC

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.0
' Energie et Vies infinies pour BLACK TIGER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.0
DATA 2,"BLACK TIGER","A:\COMMAND.PRG",76788
DATA 1,"Vies infinies",&H184,&H53790001,&H52790001
DATA 3,"Energie infinie",&H1C66,&H2B9E6700,&H2B9E6000
DATA  &H3D14,&H2B9E6600,&H2B9E6000,&H4CF0
DATA &H2B9E6700,&H2B9E6000
```

Lorsque vous attendez le 1er magasin, je vous conseille de choisir tout d'abord le 2ème tir à 1ØØØ F., si vous avez assez d'argent. Si vous amassez plus d'argent, prenez le "super-tir" à 96ØØ F. Après le choix des tirs, économisez le plus possible et achetez-vous l'armure la plus chère. S'il vous reste encore un peu d'argent, vous pouvez prendre aux magasins des clés qui ouvriront les coffres et des potions. Pour avoir beaucoup d'argent, restez dans un endroit où des morts-vivants sortent de terre et abattez-les au fur et a mesure qu'ils apparaissent, mais attention! le temps vous est compté.!

BOBO

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'Bobo (C) Joystick 1991
DATA 22057,"Bobo",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,00043C00,000012A,0001,4A,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 21A, offset $12A, l'octet 53 par 4A.

BMX SIMULATOR

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  BMX SIMULATOR Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 4Ø524Ø,"BMX SIMULATOR",1,"Trainer (toujours sélectionner)"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø62eØØ,Ø58,Ø1,4a,53,*
```

Pour avoir le temps illimité prendre un éditeur de secteur et au block $317, offset $58 mettre l'octet 4A à la place de 53.

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Temps infini pour BMX SIMULATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"BMX SIMULATOR","BMX.PRG",93328
DATA 1,"Temps infini",&H6B38,&H528ØØC8Ø,&H4E71ØC8Ø
```

Pour avoir du temps infini pour les deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\BMX. PRG' et recherchez les octets : 52 8Ø ØC 8Ø ØØ ØØ ØØ 3A et remplacez-les par 4E 71 ØC 8Ø ØØ ØØ ØØ 3A. Ou rendez-vous directement à l'offset $6B38.

Pour avoir du temps infini, remplacer 2A A9 A4 11 Ø1 par 2A A9 A4 11 ØØ

CPC

BOMBUZAL

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  BOMBUZAL Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 5ØØØ17,"BOMBUZAL",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø7aØØØ,Ø92,Ø1,4a,53,*
```

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $3dØ, offset $92 mettre l'octet 4A à la place de 53.

ST

BLOODWISH

```
' Ce listing est en GFA BASIC
' par BERTOLISSIO Nicolas
PRINT "Insérez une sauvegarde ";
PRINT "dans le lecteur A:"
REPEAT
UNTIL INKEY$<>""
OPEN "U",#1,"*.SAV"
SEEK #1,512
BGET #1,XBIOS(2)+32ØØØ,256
FOR a=Ø TO 3
FOR b=4 TO 11
IF PEEK(XBIOS(2)+32ØØØ+16+a*64+b)=Ø
POKE XBIOS(2)+32ØØØ+16+a*64+b,&HD
ENDIF
NEXT b
NEXT a
SEEK #1,512
BPUT #1,XBIOS(2)+32ØØØ,256
CLOSE #1
```

Pour échanger n'importe quoi contre une clé, il faut accoster un marchand ou un ennemi et lui demander ce qu'il a à vendre. Offrez lui une "common key" comme paiement, après qu'il ait dit que cela ne l'intéresse pas, dites YES et vous aurez l'objet en question!

CPC

BMX SIMULATOR II

```
1Ø REM Temps infini sur BMX2 - DIRT BIKING
2Ø REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>7Ø88 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
11Ø DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2C
12Ø DATA AØ,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,ØE,BC,AF,C3
13Ø DATA 83,41,21,43,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,E9
14Ø DATA Ø1,ED,BØ,3E,Ø1,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32,C4
15Ø DATA 5B,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Temps infini sur BMX2 - QUARRY RACING
2Ø REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>6979 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
11Ø DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2D
12Ø DATA AØ,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø1
13Ø DATA C3,83,41,21,44,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53
14Ø DATA E9,Ø1,ED,BØ,3E,Ø2,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32
15Ø DATA C4,5B,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BLOOD MONEY

```
' Invulnérabilité pour BLOOD MONEY
' Compil Power Pack
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 233 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H144AD4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\BLOODMON.PRG",adr%,233
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C6,00FF,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000,008A,3F3C
DATA 0009,4E41,DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC
DATA 0000,0002,4879,0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C,0000,2F3C,0000
DATA 0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,33FC,4AFC,0005,00CA,23FC,0001,0000
DATA 0000,0432,227C,0000,0200,23C9,0000,0010,207C
DATA 0000,00B0,2E3C,0000,0016,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,424C,4F4F,4420
DATA 4D4F,4E45,5900,31FC,4A6C,4FEA,31FC,4A6C,503C
DATA 31FC,4A6C,6FBC,4EF8,0400,0000,0002,1E54,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Invulnérabilité à BLOOD MONEY de la compil 'TRIAD
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "BLOOD MONEY disk 1 de la compilation TRIAD"
DATA "Invulnérabilité",0,5,2,&H38,&HFA536C00,&HFA397C03
DATA "Invulnérabilité",0,5,2,&H3C,&H206B0A70,&HE8002070
DATA "FIN"
```

Pour activer le cheat mode, appuyez de toutes vos forces sur la touche "HELP" et vous aurez des vies infinies.

Un autre bonus en tapant sur les touches "1" pour avoir plus de fric, pez, tune, brouzouf... et sur "4" pour accéder au magasin qui vous permettra d'acheter des armes.

En jouant à deux, les 2 sous-marins ont les vies infinies et pour le 2è joueur, les touches sont: 2 pour la thune, 5 pour le magasin.

Compilation TRIAD

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA53 6C00 2006B 00A70 et les remplacez par FA39 7C03 E800 2070.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 2, offset $38.

Mettez le jeu en mode pause, faire aller le joystick dans la direction voulue et tirer, le vaisseau se sera déplacé alors que les balles seront restées sur place.

AMIGA

BMX FREE STYLE

```
10 REM toujours qualifie sur BMX FREE-STYLE
20 REM version DISK - compil QUATTRO FOUR
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5946 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4B,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4B,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,A5,41,3E,32,CD,5C
140 DATA 41,21,43,01,22,E5,01,F3,C3,70,01,3E,18,32
150 DATA E4,14,C3,C0,03
```

CPC

Compil QUATTRO N°4

Pour être toujours qualifié: POKE &14E4,&18

BOUNTY HUNTER

```
10 REM Vies infinies sur BOUNTY HUNTER
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6772 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
130 DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,01,C3,4B,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,01,02,C3,70,01,AF,32
150 DATA BE,37,C3,35,29,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &37BE,0.

CPC

PC

BLUE MAX

Pour avoir beaucoup de munitions au départ:
recherchez la chaîne C7 Ø6 22 B3 DØ Ø7 et remplacez la par C7 Ø6 22 B3 FF FF
recherchez la chaîne C7 Ø6 28 B3 DØ Ø7 et remplacez la par C7 Ø6 28 B3 FF FF
ces deux recherches sont à effectuer 2 fois.
recherchez la chaîne C7 Ø6 26 B3 Ø5 ØØ et remplacez la par C7 Ø6 26 B3 FF ØØ

ATTENTION:cette dernière recherche qui concerne les bombes modifie légèrement l'affichage en VGA.

Pour avoir les munitions infinies recherchez la chaîne 83 BF 22 B3 ØØ et remplacez la par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
Toutes ces recherches sont à faire dans BLUEX.EXE

```
10 '65536 munitions et 255 bombes pour BLUE MAX
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
25 ' WARNING:Légère Modification De l'Affichage en VGA
30 OPEN "O",#1,"blue.com":C=0
40 FOR I=1 TO 151:READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);:C=C+B:NEXT I
100 IF C<>15919 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"blueput.com"
110 SYSTEM
120 DATA E9,82,00,62,6C,75,65,78,2E,65,78,65,20,00,FF,FF
130 DATA B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33,C9,BA
140 DATA BE,B2,CD,21,B4,40,B9,02,00,BA,0E,01,CD,21,B8,00
150 DATA 42,33,C9,BA,FA,B3,CD,21,B4,40,B9,02,00,BA,0E,01
160 DATA CD,21,B8,00,42,B9,01,00,BA,11,4E,CD,21,B4,40,B9
170 DATA 02,00,BA,0E,01,CD,21,B8,00,42,B9,01,00,BA,88,4E
180 DATA CD,21,B4,40,B9,02,00,BA,0E,01,CD,21,B8,00,42,33
190 DATA C9,BA,00,B4,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,0E,01,CD,21
200 DATA B8,00,4C,CD,21,B4,4A,BB,85,03,B1,04,D3,EB,43,CD
210 DATA 21,BC,85,03,E9,79,FF
```

Ou bien:
offset 45758 mettez FF FF
offset 46Ø74 mettez FF FF
offset 85521 mettez FF FF
offset 8564Ø mettez FF FF

BRONX STREET COP

```
10 REM Immortalite sur BRONX STREET COP Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5DC:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK 0,0
60 IF SUM<>20675 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A5DB,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BB06
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,13,CD,D1,A5,21,00,58,16,14,CD,D1,A5
130 DATA 21,00,70,16,15,CD,D1,A5,21,00,40,11,00,02
140 DATA 01,00,08,ED,B0,11,00,D5,01,00,2B,ED,B0,21
150 DATA 88,0A,16,0D,D5,CD,D1,A5,D1,01,00,18,09,14
160 DATA 7A,FE,13,20,F1,21,00,02,11,88,9A,01,00,08
170 DATA ED,B0,21,00,D5,11,00,C0,01,00,2B,ED,B0,3A
180 DATA DB,A5,A7,28,2E,AF,32,8F,19,32,D5,19,32,25
190 DATA 1C,32,6B,1C,32,F0,1E,32,36,1F,32,D5,1D,32
200 DATA D6,1D,32,D7,1D,32,E9,1D,32,EA,1D,32,EB,1D
210 DATA 32,F5,17,32,F6,17,C3,EB,E4,AF,32,85,19,32
220 DATA CB,19,32,16,1C,32,5C,1C,32,D7,1E,32,1D,1F
230 DATA 32,C1,1D,32,C2,1D,32,C3,1D,32,D5,1D,32,D6
240 DATA 1D,32,D7,1D,32,F0,17,32,F1,17,C3,EB,E4,1E
250 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites :
POKE &Ø7FB,Ø
POKE &Ø841,Ø
POKE &ØA91,Ø
POKE &ØAD7,Ø
POKE &ØD5C,Ø
POKE &ØDA2,Ø
POKE &ØC41,Ø
POKE &ØC42,Ø
POKE &ØC43,Ø
POKE &ØC55,Ø
POKE &ØC56,Ø
POKE &ØC57,Ø
POKE &Ø661,Ø
POKE &Ø662,Ø.

Pour être immortel sur la version magnum, faites :
POKE &Ø7F1,Ø
POKE &Ø837,Ø
POKE &ØA82,Ø
POKE &ØAC8,Ø
POKE &ØD43,Ø
POKE &ØD89,Ø
POKE &ØC2D,Ø
POKE &ØC2E,Ø
POKE &ØC2F,Ø
POKE &ØC41,Ø
POKE &ØC42,Ø
POKE &ØC43,Ø
POKE &Ø65C,Ø
POKE &Ø65D,Ø.

BLASTEROIDS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 11571,173

Exécution :
SYS 25856

C64

CPC

BUBBLER

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 72 A5 3D 32 par 3A 72 A5 A7 32.

Pour avoir les vies infinies :
POKE &A74E,&A7

CPC

BRAINACHE

```
10 REM Vies infinies
15 REM sur BRAINACHE version K7
20 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$
45 A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4172 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE
100 DATA 32,37,BD,22,38,BD,21,26,A0,11,80
110 DATA BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3,11
120 DATA 00,BB,C3,4A,3A,AF,32,15,73,CF,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur BRAINACHE
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6763 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,0D,02,C3,70,01,AF,32
150 DATA 15,73,C3,54,6E,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM vies infinies sur BRAINACHE
20 REM version DISK - compil QUATTRO SEVEN
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &15C:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7040 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,5D,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,5D,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,8E,41,3E,32,CD,45
140 DATA 41,21,56,01,11,0C,02,01,07,00,ED,B0,21,18
150 DATA 01,22,A9,01,22,E6,01,3E,20,32,F9,01,F3,C3
160 DATA 70,01,AF,32,15,73,C3,54,6E
```

Pour avoir des vies infinies, remplacer 21 97 9Ø 35 C3 par 21 97 9Ø ØØ C3.

Compil QUATTRO N°7

Pour avoir des vies infinies:

POKE &7315,Ø

CPC

BOUNDER

```
10 REM Vies infinies sur BOUNDER
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3247 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,32,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,FA,76,C3,30,6F,66,C6,07,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 12 à l'adresse &Ø112, et remplacez-y le 35 par un ØØ, ou recherchez les octets 21 E8 73 35 7E et remplacez-les par 21 E8 73 ØØ 7E.

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &76FA,Ø

ST

BSS JANE SEYMOUR

Codes d'accés aux niveaux:

SLUMBER	2
INTEREST	3
BULKHEAD	4
SHOWROOM	5
MUSHBASH	6

ST

BUBBLE GHOST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies à BUBBLE GHOST par Antonio SIMOES
' de la compilation "Le 2ème Sens"
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "BUBBLE GHOST","A:\GHOST.PRG"
DATA "Vies",&H28D4,&H53ACE08E,&H4AACE08E
DATA "FIN"
```

BRIAN BLOODAXE

CPC

Pour avoir des vies infinies:

POKE 3827Ø,165

Pour avoir de l'essence infini :

POKE 39Ø79,165

Pour redémarrer :

SYS 39145

C64

BUMPY

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies pour BUMPY
' de la compil ARCADE HITS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"BUMPY","A:\BUMPY1.PRG",69676
DATA 1,"Vies infinies",&H8DDC,&H53Ø11Ø81
DATA &H4E711Ø81
```

Compil Arcade Hits

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'BUMPY1.PRG' et recherchez les octets : 53 Ø1 1Ø 81 et remplacez-les par 4E 71 1Ø 81. Ou rendez-vous directement à l'offset $8DDC.

Au niveau 48, il faut prendre les 2 fioles pour avoir 2 vies et appuyer sur s (suicide), vous devrez recommencer le niveau, mais vous aurez une vie en plus. Recommencer plusieurs fois puis reporter pour les tableaux suivants.

PC

BUTCHER HILL

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Munitions et Vies infinies à BUTCHER HILL par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "BUTCHER HILL disk 1","A:\HILL3.BIN"
DATA "Vies infinies",&H13E4,&H04790001,&H33FC2710
DATA "Munitions infinies",&H386,&H06790001,&H33FC2710
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'HILL3.BIN', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 49BE et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 49BE.
Ou rendez-vous à l'offset $13E4

ST

Pour avoir des munitions infinies, recherchez dans le même fichier les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ1 49CØ et remplacez-les par 33FC 271Ø ØØØ1 49CØ.
Ou rendez-vous à l'offset $386

Encore des codes super cools!!!

C64

- TABLEAU 1: RATTLE AND HUM et MAP
- TABLEAU 2: WIDEAWAKEINAMERICA et MAP
- TABLEAU 3: JOSHUATREE et MAP

CPC

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CA BE Ø6 par ØØ ØØ ØØ ØØ. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 77 CD A8 par ØØ 77 CD A8.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø671,Ø
POKE &Ø672,Ø
POKE &Ø673,Ø
POKE &Ø674,Ø

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &1F73,Ø.

C64

BRAVESTARR

Pour avoir du temps infini:

POKE 145ØØ,173

Poke 14513,173

Sys 7236 pour redemarrer.

BREAKER

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &62BA,Ø.

CPC

BRUCE LEE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø9 Ø9 22 E5 63 par Ø9 Ø9 21 E5 63.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &65D6, &21.

BUBBLE BOBBLE

Avec un peu, même plutôt beaucoup d'entraînement, il est relativement facile d'arriver au niveau 1ØØ à Bubble, le dernier niveau. Là, c'est déjà pas mal, mais à ce niveau, les Bulles que l'on crache sont chargées d'éclairs, et il faut aussi les éclater pour que les éclairs soient libérés et atteignent l'énorme monstre. Mais j'ai trouvé par hasard, une méthode très efficace avec un maximum de 3 ou 4 vies pour venir à bout de l'horrible chose : dès que l'on apparaît sur l'écran, il suffit de monter en haut à gauche, puis de sauter tout en regardant le mur, ainsi les bulles que vous libérerez le plus vite possible seront immédiatement éclatées et les éclairs iront droit sur le monstre!.

AMIGA

Pour aller un stage en avant, pousser sur F5, et pour revenir en arrière sur F3.

C64

Pour obtenir des effets sympas, essayez les pokes suivants:

POKE 7Ø76,7Ø (le premier joueur recevra des vies et des points lorsque vous éclaterez une bulle.

POKE 8975,7Ø (les deux joueurs deviendront vos ennemis lorsque vous enfoncerez le fire.

```
1Ø REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE Disk
2Ø REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A55C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>9333 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &BD19:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,Ø1,CD,52,A5,11,ØØ,AC,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ
13Ø DATA 11,ØØ,9E,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,47,A5,11,ØØ,BF
14Ø DATA ED,53,A1,9E,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,CD,ØØ,AC,C3,58
15Ø DATA 9E,3E,A7,32,24,6D,32,85,6D,C3,ØØ,CØ,1E,ØØ
16Ø DATA ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Compil Micro Club 11

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites:

POKE &6D24,&A7.

Pour que le joueur 2 ait des vies infinies, faites:

POKE &6D85,&A7.

ST

BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MAIN.PRG', les octets 532B ØØ6B et remplacez-les par 6ØØ2 4E71.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 532B ØØ5A et remplacez les par 6ØØ2 4E71.

PC

BUCK ROGERS

```
1Ø OPEN "O",#1,"BR.COM"
2Ø FOR I=1 TO 92
3Ø READ A
4Ø PRINT #1,CHR$(A);
5Ø NEXT
6Ø SYSTEM
7Ø DATA 235,73,144,114,111,1Ø3,1Ø1,114,115,46,1Ø1,12Ø,1Ø1
8Ø DATA Ø,144,144,144,144,184,1,61,186,3,1,2Ø5,33
9Ø DATA 139,216,184,Ø,66,185,Ø,Ø,186,49,22,2Ø5,33
1ØØ DATA 18Ø,64,185,4,Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,66
11Ø DATA 185,Ø,Ø,186,63,24,2Ø5,33,18Ø,64,185,4,Ø
12Ø DATA 186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74,187
13Ø DATA 76,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,76,3,235
14Ø DATA 182
```

Pour avoir de l'essence infinie, recherchez dans le fichier 'BR.EXE', les octets A7 ØØ ØØ C6 Ø6 et remplacez-les par A7 ØØ ØØ C6 AE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets E9 C1 ØØ C3 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø C3.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets FE ØE 6A A7 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

BUGGY BOY

```
' BUGGY BOY (Compil UBI SOFT) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 156306,"BUGGY BOY",1,"temps illimité"
sum:
DATA 0002,0,13000,0AC,1,4A,53
DATA 0,13000,0014,1,9D,94,*
```

AMIGA

Compil UBI Soft

Pour avoir le temps illimité, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $98, offset $AC , l'octet 4A à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY version Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2640 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"BUGGY":CALL &A000
100 DATA 21,00,BF,22,7E,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
```

CPC

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1E 01 21 74 96 par 1E 00 21 74 96.

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2631 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!BUGGY":CALL &A000
100 DATA 21,00,BF,22,75,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir du temps infini :POKE &586B,0

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2640 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"BUGGY":CALL &A000
90 DATA 21,00,BF,22,7E,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
100 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Temps infini par Antonio SIMOES
' pour BUGGY BOY version compil CARTOONS
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "BUGGY BOY compil CARTOONS","A:\AUTO\BUGGYBOY.PRG"
DATA "Temps infinis",&H11F4,&H4A516622,&H4A516022
DATA "FIN"
```

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Temps infini par Antonio SIMOES
' pour BUGGY BOY version The Story So Far I
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "BUGGY BOY version The Story So Far I","A:\AUTO\BUGGYBOY.PRG"
DATA "Temps infinis",&H1208,&H5306A0E,&H4E716A0E
DATA "FIN"
```

Compil Power Pack

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\BUGGYBOY.PRG', les octets 5360 6A0E 4250 4A79 et remplacez-les par 4A60 6A0E 4250 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $1208.

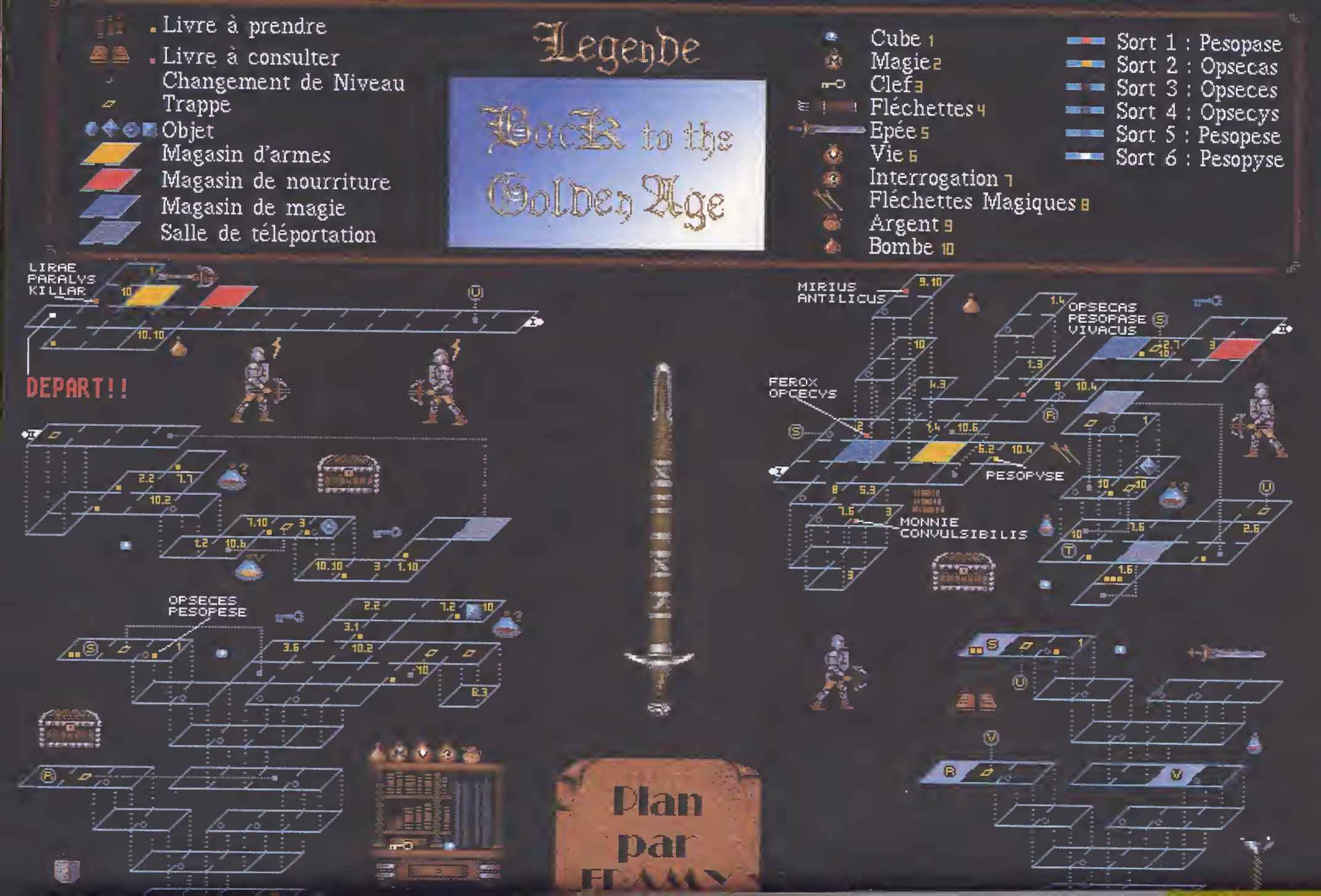
```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies à BUGGY BOY par Antonio SIMOES
' de la compilation 'POWER PACK'
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "BUGGY BOY","A:\BUGGYBOY.PRG"
DATA "Temps",&H1208,&H5306A0E,&H4A606A0E
DATA "FIN"
```

```
' 2 MINUTES DE TIME
' Par Gabriel ZERBIB
' (c) JOYSTICK HEBDO
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR
'
Reserve 1000
A$="\AUTO\RUNBUGGY. PRG"
Void Gemdos(67,L:Varptr(A$),1,0,0)
Name "\AUTO\RUNBUGGY. PRG" As "\AUTO\RNBUGGY. PTC"
A%=Gemdos(&H48,L:&HC0DC)
Bload "BUGGYBOY. PRG",A%
Spoke A%+1297,&H78
Kill "BUGGYBOY. PRG"
Bsave "\AUTO\BUGGYBOY. PRG",A%,&HC0DC
```

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\BUGGYBOY.PRG', les octets 5360 6A0E 4250 4A79 et remplacez-les par 4E71 6A0E 4250 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $1208.

Compilation Cartoons

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'BUGGYBOY.PRG', les octets 4A51 6622 207C 0000 et remplacez-les par 4A51 6022 207C 0000.
Ou rendez-vous à l'offset $11F4.


Legende
Back to the Golden Age
Livre à prendre
Livre à consulter
Changement de Niveau
Trappe
Objet
Magasin d'armes
Magasin de nourriture
Magasin de magie
Salle de téléportation
Cube 1
Magie 2
Clef 3
Fléchettes 4
Epée 5
Vie 6
Interrogation 7
Fléchettes Magiques 8
Argent 9
Bombe 10
Sort 1 : Pesopase
Sort 2 : Opsecas
Sort 3 : Opseces
Sort 4 : Opsecys
Sort 5 : Pesopese
Sort 6 : Pesopyse
LIRAE PARALYS KILLAR
DEPART!!
MIRIUS ANTILICUS
OPSECAS PESOPASE VIVACUS
FEROX OPCECYS
PESOPYSE
MONNIE CONVULSIBILIS
OPSECES PESOPESE
Plan par

CPC

BUGGY RANGER

```
10 REM Energie,fuel,munitions infinis
20 REM Et choix du level
30 REM Sur BUGGY RANGER (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5B3
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&11EC THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de depart (1 a 3)";lv
110 IF lv>3 OR lv<1 THEN 100
120 POKE &A5AD,lv-1:MODE 1
130 PRINT"Inserer l'original de BUGGY RANGER...
140 CALL &BB18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA 21,97,A5,22,29,01,C3,00,01,CD,15,AB,21,A1
170 DATA A5,22,0F,01,C9,3E,A7,32,52,76,32,A7,68,32
180 DATA 94,6C,3E,00,32,C9,68,C3,C4,5D
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets F7 35 28 Ø6 par F7 ØØ 2ØØ6.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 95 32 F8 par A7 32 F8.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3D 32 F9 par A7 32 F9.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 ØØ par A7 32ØØ.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets F1 5D 3E ØØ par F1 5D3E XX, avec XX compris entre Ø et 2.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &6844,Ø:POKE &6845,&2Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &7652,&A7.

Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &68A7,&A7.

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &6C94,&A7.

Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &68C9,NIVEAU-1
(entre Ø et 2).

ST

BUILDERLAND

```
FAST EDITEUR V1.0
' Crédits et Vies infinies à BUILDERLAND par A. SIMOES
DATA "BUILDERLAND","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies   infinies",&H1D54,&H53AD8216,&H6002821 6
DATA "Crédits infinis",&H2128,&H53AD821A,&H6002821A
DATA "Choix   crédits",&H090E,&H6C0442AD,&H600442AD
DATA "FIN"
```

Dés qu'on vous demande d'appuyer sur start, mettez l'autofire de votre joystick, vous verrez des chiffres défiler et arriver à 999, vous aurez alors 99 vies.

Code d'accès:
Niveau 2:
YOTTHA
Niveau 3:
BEARBY
Niveau 4:
OCTOPY
Niveau 5:
DIABLO
Niveau 6:
GOTIUS

Pour avoir le choix des crédits, recherchez les octets 6CØ4 42AD 821A 4878 et remplacez-les par 6ØØ4 42AD 821A 4878.
Ou allez à l'offset $9ØE.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53AD 8216 7ØØ1 BØAD et remplacez-les par 6ØØ2 8216 7ØØ1 BØAD.
Ou allez à l'offset $1D54.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53AD 821A 41ED 8ØC8 et remplacez-les par 6ØØ2 821A 41ED 8ØC8.
Ou allez à l'offset $2128.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER.
Chargez le jeu et lorsque le menu apparaît, appuyez sur le 'RING'.
Pour avoir le choix des crédits, recherchez les octets 6CØ4 42AD 821A 4878 et remplacez-les par 6ØØ4 42AD 821A 4878.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53AD 8216 7ØØ1 BØAD et remplacez-les par 6ØØ2 8216 7ØØ1 BØAD.
Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53AD 821A 41ED 8ØC8 et remplacez-les par 6ØØ2 821A 41ED 8ØC8.

BRAT

TOUS

Voici les codes d'accès aux niveaux suivants:

Toy Land
1 - BISHIGMO
2 - MIHEMOTO
3 - SASUTOZO
4 - SUMATZEE

Park Land
1 - NOKITAGO
2 - ITSANONO
3 - MOZIMATO
4 - HOZITOMO

Moon Base
1 - MOKITEMO
2 - ZUMOHATO
3 - CHANASTU
4 - NAGAITSU

C

CADAVER

Niveau 1: Lorsque l'on arrive dans une salle avec 3 sacs, une clef et un morceau de pain: prenez la clef et retournez dans la salle à la barque. Vous remarquerez que maintenant, grâce à la clef vous pouvez ouvrir la porte de droite. Dans cette salle; il y a un coffre avec un message à l'intérieur, un sac de pierre (armes), et un levier. Actionner le levier. Retourner dans la salle avec le serpent orange. (ne pas oublier de ramasser la corde qui se trouve près des tonneaux). Ouvrir la porte du bas, là on accède à un couloir coupé par un mur empêchant le passage.
Mettre la pioche en mode arme et la lancer sur le mur. Recommencer l'action 2 ou 3 fois. Ensuite, il y a un squelette par terre, l'examiner, vous trouver un livre, lisez-le, allez dans la salle de droite, il y a 4 intercepteurs au mur. Il faut trouver un code qui permet d'ouvrir la salle du dragon.
Appuyez sur les interrupteurs dans cet ordre bien précis: n°1, n°4 puis n°2, (j'ai numéroté les interrupteurs en partant de la gauche). Ce code vous permet d'ouvrir la porte qui se trouve dans la salle de gauche: la porte du DRAGON...

TOUS

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Energie infinie pour CADAVER par Antonio SIMOES
DATA "CADAVER"
DATA "Vies infinies",Ø,38,4,&H166,&H322DØ496,&H3Ø3CØØ64
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 322D Ø496 2FØØ 4A4Ø et remplacez-les par 3Ø3C ØØ64 2FØØ 4A4Ø.
Ou rendez-vous à la piste 38, secteur 6, offset $166.
(Le Chinois)

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher 32 2D Ø4 96 2F ØØ 4A 4Ø et remplacez les par 3Ø 3C ØØ 64 2F ØØ 4A 4Ø. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 33,tête 1 et offset $186. Pour ce truc, vous devez recalculer le checksum.

AMIGA

CRYSTAL CASTLES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 FD CA 46 par DD B6 FD CA 46.

CPC

Pour avoir des vies infinies:

POKE &927C,&B6

```
10 REM Vies infinies sur CRYSTAL CASTLES
20 REM version Disk © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15
40 FOR N=&A200 TO &A23F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 2,11:INK 3,18
60 IF SUM<>5732 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &A200
80 DATA 06,0B,21,2E,A2,11,00,C0,CD,77,BC,21,E8,03
90 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,E8,03,11,52,99,3E,55
100 DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,20,F6,3E,B6,32,7C
110 DATA 92,C3,00,80,43,52,59,53,54,41,4C,2E,53,42
120 DATA 46,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CYBERMIND

```
' Vies infinies pour CYBERMIND uniquement pour 520 ST
' à taper en GFA 3.0 par les DANBIOSS
PRINT "Inserez la disquette de CYBERMIND"
PRINT "     Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=700
adr%=m%+&H102
var1%=&H830E5280
var2%=&H3
car3%=&H6706
car4%=&H830E
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DK de CYBERMIND"
  END
ENDIF
```

ST

CYBERNOID II

Pour être invulnérable recherchez les octets 53 79 00 03 53 5C 67 18 et remplacez-les par : 60 04 00 03 53 5C 67 18. Ou rendez-vous à la piste 42, secteur 1, offset $162.

Pour avoir des 'TIME' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 88 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 88 13 FC. Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 9, offset $F4.

Pour avoir des 'SHIELD' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 94 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 94 13 FC. Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 9, offset $15E.

Pour avoir des 'BOUNCE' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 A0 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 A0 13 FC. Ou rendez-vous à la piste 42, secteur 9, offset $B6.

Pour avoir des 'SEEKER' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 AC 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 AC 13 FC. Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 8, offset $134.

Pour avoir des 'SMART' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 B8 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 B8 13 FC. Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 7, offset $180.

Pour avoir des 'TRACK' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 C4 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 C4 13 FC (Méfiez-vous de celui-ci il est à cheval sur deux secteurs!). Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 7, offset $1FA.

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Tout à 1'infini pour CYBERNOID II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CYBERNOID II"
DATA "Invulnérable",0,42,1,&H162,&H53790003,&H60040003
DATA "TIME infs   ",0,43,9,&H0F4,&H53390003,&H60040003
DATA "SHIELD infs ",0,43,9,&H15E,&H53390003,&H60040003
DATA "BOUNCE infs ",0,42,9,&H0B6,&H53390003,&H60040003
DATA "SEEKER infs ",0,43,8,&H134,&H53390003,&H60040003
DATA "SMART infs  ",0,43,7,&H180,&H53390003,&H60040003
DATA "TRACK infs  ",0,47,7,&H1FA,&H53390003,&H60040003
DATA "FIN"
```

Pour cette version à la page de présentation, faire redefine keys et appuyez sur B,A,C,E (sans les virgules!) alors vous aurez les vies infinies.

CPC

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $189, offset $156 mettre l'octet 4a à la place de 53

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L CYBERNOID II.BIN 30000, puis rechercher les octets 33 FC 00 FF puis faire S CYBERNOID II.BIN 30000 7A8A4.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  CYBERNOID  JOYSTICK (C) 1991
DATA 201717,"CYBERNOID",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,00312000,0156,0001,53,4a,*
```

Voici la solution du premier niveau:

Passage secret:
Prendre agenda
Insérer agenda dans fente
Aller à l'ouest

Entrée:
Prendre agenda
Fouiller cadavre du puissant guerrier
Prendre agenda du puissant guerrier
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer agenda du puissant guerrier dans la fente
Aller à l'entrée

Entrée:
Aller à l'ouest

Passage client:
Aller au nord (porte de droite)

Chambre 3:
Prendre poignard sous l'oreiller
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre potion "hyper-rapide" (4 doses de pouvoir 1Ø)
Prendre symbole sacré
Aller passage client

Passage client:
Aller au nord (porte de gauche)

Chambre 2:
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre clé argenté (chambre 1)
Prendre sac d'or
Aller au passage client

Passage client:
Aller à l'ouest
Insérer clé argenté (chambre 1) dans serrure
Aller au nord

Chambre 1:
Fouiller cadavre du grand mage Valvin
Prendre agenda du grand mage Valvin
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer agenda du grand mage Valvin dans la fente
Aller à l'entrée

Entrée:
Aller au nord

Salle de magie:
Prendre sort de "téléportation" (2Ø charges de puissance 2Ø)
Actionner levier du milieu vers le bas (---)
Lancer sort de "téléportation"

Cuisine:
Fouiller cadavre du maître serrurier de Wulfheim
Prendre agenda du maître serrurier de Wulfheim
Prendre poulet
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre sort "dissipation de piège" (2 charges de puissance 23)
Actionner levier vers le haut
Aller au nord

Passage client:
Aller à la chambre 1

Chambre 1:
Lancer sort "dissipation de piège" sur le coffre-fort
Prendre poignard
Prendre sort "éloigne monstre" (6 charges de puissance 1Ø)
Prendre coffret (aura de sainteté)
Aller au passage client

Passage client:
Activer levier vers le haut
Aller à l'ouest

Réfectoire:
Prendre potion d'endurance (1 dose de pouvoir 5Ø)
Donner poulet à l'homme
Prendre coffret rouge
Aller au sud

Bar:
Boire potion "hyper-rapide" lorsque l'aubergiste vous dit "...paie le prix..."
Boire les 6 chopes avant la fin du temps
Prendre magnétite
Prendre le sac d'or
Prendre le monstre
Aller à l'est

Bistro:
Tuer les 3 monstres à l'aide du broyeur
Prendre la clé dorée
Prendre coffret (aura de sainteté)
Insérer clé dorée dans la serrure
Activer levier vers le bas à l'aide du pavé
Aller à l'est

Cuisine:
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer le journal du maître serrurier de Wulfheim
Aller à l'entrée

Entrée:
Insérer les 2 poignards dans l'autel
Fouiller le crâne
Prendre la petite clé dorée
Ouvrir le coffre
Prendre sort "massacre" (1 charge de puissance 1)
Prendre symbole sacré
Aller à la cuisine

Cuisine:
Aller à l'est

Salle des fûts:
Poser les 2 coffrets bleus
Ouvrir les 2 coffrets bleus
Introduire dans les 2 coffrets les 2 symboles sacrés
Prendre les 3 coffrets bleus
Insérer les 3 coffrets un par un dans le coffre-fort (ouvrir à chaque fois le coffre-fort auparavant)
Ouvrir le coffret fort
Prendre sort "dissipation de piège" (4 charges de puissance 27)
Aller au sud

Couloir est:
Activer levier vers le bas
Aller à l'est

Chambre froide:
Poser magnétite contre le mur nord et le plus prêt possible de la sphère
Prendre petite clé argentée
Ouvrir coffre
Prendre clé argentée

Insérer clé argentée dans la serrure
Prendre bombe
Prendre sort "ouvrir coffre" (1 charge de puissance 1Ø5)
Prendre potion "endurance" (1 dose de pouvoir 5Ø)
Ouvrir coffre-fort
Prendre sort "dissipation de magie" (1 charge de puissance 25)
Lancer sort "dissipation de magie" sur sphère
Prendre petite clé dorée
Prendre sac d'or
Aller au couloir est

Couloir Est:
Aller à l'ouest

Chambre forte:
Prendre petite clé argentée
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffre
Lancer sort "ouvrir coffre" sur coffre
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffre-fort
Ouvrir coffre-fort
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffret
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffret
Prendre sort "apprendre potion" (1 charge de puissance 46)
Prendre sort "activer" (4 charges de puissance 2Ø)
Activer levier vers le haut
Aller dans la salle des fûts

Salle des fûts:
Introduire bombe dans le tonneau
Prendre clé dorée
Introduire clé dorée dans serrure
Allez à l'est

Stock de potion:
Prendre potion "saut de géant" (3 doses de pouvoir 1Ø)
Prendre potion immortel (1 dose de pouvoir 3)
Ouvrir caisse
Lancer sort apprendre potion sur l'un des 2 flacons (séparez-les!)
Examiner la potion:
- Si c'est la potion "force" (2 doses de pouvoir 15) tout vas bien!
- Si c'est la potion "poison" (2 doses de pouvoir 15) prenez l'autre et servez vous en comme une potion de force (2 doses de pouvoir 15)
Aller au couloir est

Couloir est:
Aller au sud

Chambre noire:
Boire potion "force"
Pousser le tableau de gauche
Activer levier vers le bas
Prendre sort "révéler" (1Ø charges de puissance 2Ø)
Aller à l'ouest

Pièce cachèe:
Lancer sort "révéler" plusieurs fois pour construire des escaliers
Aller à l'ouest

Chaufferie:
Lancer sort "activer"
Lancer sort "massacre"
Lancer sort "activer"
Poser monstre
Sauter sur tonneau
Lancer sort "activer"
Prendre monstre
Aller à l'ouest

Chambre d'Ekbe:
Activer 7 fois le bouton
Activer le bouton de droite
Aller à l'ouest

Salle banquet:
Prendre cuisse de poulet
Lancer cuisse de poulet contre le mur nord en direction du mur ouest
Lancer sort "éloigne monstre"
Prendre la clé dorée
Lancer sort "éloigne monstre"
Introduire clé dorée dans la serrure
Aller au nord

Passage du bar:
Aller à l'est

Salon:
Aller à l'est

Antichambre:
Activer levier vers le haut
Aller à l'est

Chambre patron:
Prendre charme
Prendre clé dorée
Aller à l'ouest
Activer levier vers le bas

Antichambre:
Boire potion "force"
Tirez le tableau
Aller à l'ouest

Salon:
Examiner fente
Prendre jeton
Introduire jeton dans la fente
Poser monstre
Aller à l'est

Antichambre:
Activer levier vers le bas puis vers le haut
Aller à l'est

Chambre patron:
Prendre sort "ouvrir porte" (4 charges de puissance 37)
Prendre téléporteur

Passage du bar:
Lancer sort "ouvrir porte" sur la porte nord
Aller au nord

Bar:
Aller à la salle de magie

Salle de magie:
Poser coffret rouge
Ouvrir coffret rouge
Prendre potion "endurance" (1 dose de pouvoir 2ØØ)
Activer levier du milieu vers le haut et celui de droite vers le bas (---)
Lancer sort "téléportation"

Trou:
Prendre un maximum de pièces

Pièce de l'attente:
Prendre tous les cristaux qui tombent

Salle de magie:
Aller au bar

Bar:
Introduire clé dans serrure
Aller à l'ouest

CABAL

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  CABAL (compil LES JUSTICIERS N°2)
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimités"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ56,ØØØ4,4E,71,4e,71,53,28,ØØ,Øe
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ62,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,28,ØØ,2Ø
DATA ØØØ2,Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ17e,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc
DATA      Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ196,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc,*
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  CABAL Trainer ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimités"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ56,ØØØ4,4E,71,4e,71,53,28,ØØ,Øe
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ62,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,28,ØØ,2Ø
DATA ØØØ2,Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ17e,ØØØ2,FF,FF,ØØ,Øc
DATA      Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ196,ØØØ2,FF,FF,ØØ,Øc,*
```

Pendant le jeu tapez 'SCHLIKA', maintenant lorsque l'on appuie sur la touche 'F2' on avance d'un niveau.

Pour avoir l'énergie illimitée, éditer avec un éditeur de secteurs le block 164Ø remplacer les octets 53 28 ØØ Øe par 4e 71 4e 71.

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 164Ø remplacer les octets 53 28 ØØ 2Ø par 4e 71 4e 71

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $66 , offset $62 mettre les octets 4e 71 4e 71 a la place de 53 28 6Ø 2Ø

Compil LES JUSTICIERS N°2

Pour avoir un super trainer, prenez un éditeur de secteur et au block $668 à l'offset $56 mettez 4e 71 4e 71 à la place de 53 28 ØØ Øe

```
1Ø REM Energie infinie sur CABAL version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A64F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>7459 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,Ø3,CD,46,A6,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ
13Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,46,A6,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,ØA,2Ø,F1,AF,32,1A,ØB,C3,ØØ,Ø1
15Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &ØB1A,Ø.

CPC

Pour avoir des grenades et des vies infinies, faites un Reset lorsque vous appercevrez la page de présentation et faites:
POKE 99Ø5,189:POKE 9173,189
et redemmarrez le jeu en faisant : SYS 2Ø97.

C64

Si vous arrivez au deuxième tableau ou plus loin et que vous perdez toutes vos vies, ne rembobinez pas la cassette. Laissez la défiler et le tableau suivant se défilera. Vous pourrez alors redéfinir les options, de plus, rien ne vous posera plus de problème et vous redémarrerez la partie avec 4 vies et 1Ø grenades.

Pendant le jeu, tapez 'SCHLIKA' (pour les royalties, contactez Mr. CARALI!) l'écran flashera, ensuite pressez la touche 'F2' pour passer au niveau suivant.

ST

CPC

CASTLE MASTER

```
1Ø REM Energie infinie sur CASTLE MASTER Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ25:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3198 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø MODE 1:LOAD"CML":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,8Ø,BE,ED,53,5Ø,4Ø,Ø1,3Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,4Ø,CD,A2,ØØ,AF,32,6F,7E,32,29,6B
11Ø DATA 32,Ø5,73,C3,4Ø,ØB,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A C8 1F D6 Ø5 par 3A C8 1F D6 ØØ, puis remplacez les octets 18 ØA 82 F2 33 par 18 ØA ØØ F2 33, puis remplacez les octets ØD 35 21 D8 71 par ØD ØØ 21 D8 71.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &7E6F, Ø
POKE &6B29, Ø
POKE &73Ø5, Ø.

ST

CARTOON CAPERS

Pour tuer le chat de chaque scène, il suffit de se coller devant lui et de se baisser tout en tirant.

ST

CARRIER COMMAND

Pour détruire le CARRIER ennemi :

- commencez un partie "action" (ACTION GAME),
- détruisez l'installation ennemie et installez un ACCB sur l'île,
- en mettant la vitesse du CARRIER, laissez-vous dériver jusqu'à être hors portée de l'île (ici THERMOPYLAE),
- bourrez les 4 avions de missiles puis attendez le CARRIER ennemi (il prendra "medusa" puis "isolus" pour enfin arriver à THERMOPYLAE). Il attaquera...

Pour détruire le CARRIER (à vous de le chercher! Il va aussi sur terre), n'hésitez pas à jeter vos avions sur lui, s'il le faut,

Après cela, c'est la conquête tranquille.

CPC

CAMELOT WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets EB 21 Ø1 ØØ EB par EB 21 ØØ ØØ EB.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &ØØ89E, Ø.

CPC

CAPTAIN SEVILLA

Le code d'accès à la deuxième partie est HIGH-SCORE.

ST

CAPTIVE

Voici le moyen de recommencer à volonté chaque niveaux tout en gardant à chaque fois tout ce que vous avez déjà acquis au plus profond du niveau que vous venez d'explorer (expérience, argent, armures, armes, etc....).
Il vous faut:
-2 disquettes vierges formatées à l'aide de CAPTIVE
-un éditeur de secteur.
-Sur la première disquette formatée: sauvegarder le jeu lorsque votre vaisseau est en orbite autour de la planète que vous allez explorer.
GARDER-LA PRECIEUSEMENT.
-Sur la deuxième disquette formatée: Atterrissez et explorer au maximum le niveau: faites toutes vos sauvegardes en numéro Ø.
-Eteignez tout; prenez l'éditeur de secteur et modifier la deuxième disquette, donc la dernière sauvegarde Ø: Chercher le secteur débutant par la séquence FFFAFFFE B 5 CD A suivi de tout des Ø, reculer d'un secteur puis modifier ce secteur en écrivant n'importe quoi (ex: CAPTIVE) sauvegarder. Le plus dur est fait.
Maintenant recharger CAPTIVE.
1) CHARGER LA PREMIERE DISQUETTE (SAUVEGARDE DU VAISSEAU EN ORBITE)
2) CHARGER AUSSITOT LA DEUXIEME DISQUETTE (SAUVEGARDE DU NIVEAU CORRESPONDANT MODIFIEE)
3) LE JEU VOUS ECRIT FILE ERROR
4) CLIQUER CANCEL POUR AVOIR LE JEU (VAISSEAU EN ORBITE DU NIVEAU CORRESPONDANT)
5) MAINTENANT ATTERRISSEZ ET LE TOUR EST JOUE.
Une fois le niveau chargé tous les droids ont l'expérience et les objets acquis de la sauvegarde modifiée.
PS: Vous ne pouvez faire charger une sauvegarde modifiée que lorsque le vaisseau et en orbite au début d'un niveau et aussi par exemple: d'une sauvegarde modifiée de niveau 4 sur une sauvegarde en orbite de niveau 3,2,1 ou Ø et ainsi de suite.
Cela est très bien pour gagner de l'expérience pour pouvoir utiliser certaines armes sophistiquées et pour équiper les droids au maximum.

CPC

CURSE OF SHERWOOD

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets A8 3D 32 69 5B par A8 ØØ 32 69 5B.

Pour avoir les vies infinies :

POKE &66AC,Ø

CARV-UP

```
' Vies infinies pour CARVUP
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 212 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H133D16
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\CARVUP.PRG",adr%,212
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00B2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0090,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0005
DATA 0000,0000,0432,3F3C,0004,3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C
DATA 0002,3F3C,0000,42A7,2F3C,0007,8000,3F3C,0008,4E4E
DATA DFFC,0000,0014,23FC,0007,8500,0007,802A,23FC,4279
DATA 0001,0007,8500,23FC,2476,4EF9,0007,8504,23FC,0001
DATA 0000,0007,8508,4EF9,0007,8000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4341
DATA 5256,5550,000B,0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir 9 vies tapez: 'PUSSYCAT' (à la place de votre nom dans les high-scores)

Pour avoir des vies infinies tapez: 'BUMPER'.

Pour accéder à un niveau préhistorique tapez: 'WHOOPSIE'.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER.
Pour avoir des vies infinies, lancez le jeu et appuyez sur le bouton 'RING', faites une recherche des octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 3B42 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 3B42.
Pour être invulnérable, remplacez les octets 66ØØ Ø39C et remplacez-les par 6ØØ2 Ø39C.
Pour choisir votre niveau de départ, remplacez-les octets 33FC ØØØØ ØØØ1 3B8Ø et remplacez-les par 33FC ØØXX ØØØ1 3B8Ø. Le XX est à remplacez-les par le tableau désiré moins 1 (ex: pour le niveau 4, il faut mettre 3), le dernier tableau est le 8!.

```
' Choix de tableau, Invulnérabilité et Vies infinies
' pour CARVUP
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 316 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E2EA2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\CARVUP.PRG",adr%,316
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0118,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00DA,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,00FB,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41,548F
DATA 1A00,0445,0031,33C5,0000,00A4,4879,0000,0052,3F3C
DATA 0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0005,0000,0000,0432
DATA 3F3C,0004,3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0002,3F3C,0000
DATA 42A7,2F3C,0007,8000,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014
DATA 23FC,0007,8500,0007,802A,23FC,4279,0001,0007,8500
DATA 23FC,2476,33FC,0007,8504,23FC,0000,0001,0007,8508
DATA 23FC,B3B2,33FC,0007,850C,23FC,6002,0001,0007,8510
DATA 23FC,56EC,4EF9,0007,8514,23FC,0001,0000,0007,8518
DATA 4EF9,0007,8000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4341,5256,5550,001B
DATA 4554,6162,6C65,6175,2064,6520,6482,7061,7274,2028
DATA 312F,3829,203A,2000,0000,0002,1E1C,0600,0000,0000
```

Cette liste de cheat mode représente les divers noms que vous pouvez donner à l'ordinateur quand il vous le demande dans le tableau des high-scores.

"R.J.TOONE" vous donne des vies infinies.

"WHOOPSIE" vous permet de commencer le jeu au niveau 4.

"ARNIECAR" vous permet de commencer le jeu avec 1ØØØØØ points.

"PUSSYCAT" vous permet de commencer avec 9 vies.

Pour avoir les cars illimités prendre un éditeur de secteur et mettre au block $6Ø3 , offset $16f, l'octet ØØ a la place de Ø1

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  CARV UP Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 788338,"CARV UP",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA 0001,0,0c0600,016f,01,00,01,*
```

CASTLE WARRIOR

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Energie infinie pour les 6 niveaux et Vies infinies
' pour les 2 joueurs à CASTLE WARRIOR par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "CASTLE WARRIOR","A:\CASTLE.PRG"
DATA "Energie infinie N1",&H5F14,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N1",&H6EE6,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N2",&H5032,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N2",&H5278,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N3",&H43DA,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N3",&H4D5A,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N4",&H36CA,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N4",&H390C,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N5",&H27EC,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N5",&H2A66,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N6",&H152C,&H916E0002,&H60020002
DATA "Energie infinie N6",&H2044,&H916E0002,&H60020002
DATA "Vies infinies Jou1",&H05C0,&H046E0001,&H046E0000
DATA "Vies infinies Jou2",&H060E,&H046E0001,&H046E0000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'CASTLE.PRG', rechercher 2 fois les octets 046E 0001 et remplacez-les 046E 0000.
Ou rendez-vous aux offsets $5C0 et $60E.

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 916E 0002 et remplacez-les par 6002 0002 (à faire 12 fois).
Ou rendez-vous aux offsets $152C, $2044, $27EC, $2A66, $390C, $43DA, $4D5A, $5032, $5278, $5F14 et $6EE6.

Pour tuer les chauve-souris du 1er niveau, regardez leurs ombres sur le sol, pour récupérer leurs positions. Pour le serpent renvoyez simplement les boules de feu vers lui et pour le robot il faut renvoyer la boule de feu qui est au centre quand il revient d'un des côtés du mur. Pour le 2ème niveau et le 4ème, envoyez les javelots dans la tête du dragon. Pour le 3ème niveau les stalactites scintillent avant de tomber. On peut remarquer un remous dans l'eau avant que le poisson rouge sorte de l'eau (gauche de la rivière). Pour le 5ème niveau dès que le siège Zandon est contre la paroi, balancez-lui un coup d'épée, ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit nase. A la fin, il se transforme en potion, mais attendez que le siège se bloque au bord sinon vous tombez dans le gouffre. Pour le 6ème niveau le seul conseil est de viser bien et d'allumer votre autofire.

AMIGA

CPC

CHAIN REACTION

Pour avoir tout à l'infini, remplacez les octets 21 78 5D 35 par 21 78 5D 00 (répétez trois fois l'opération), puis remplacez les octets 2A 1D 5D 2B 22 par 2A 1D 5D 00 22, et enfin remplacez les octets 21 7C 5D 28 03 par 21 7C 5D 3E 3E.

```
10 REM Tout infini sur CHAIN REACTION K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 0:OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &FFF:CLOSEOUT
40 OUT &BC00,1:OUT &BD00,&20:OUT &BC00,2
45 OUT &BD00,&2A:OUT &BC00,6:OUT &BD00,&18
50 OUT &BC00,7:OUT &BD00,&1F
60 FOR L=0 TO 15:READ A:INK L,A:NEXT:BORDER 0
70 LOAD"!SCREEN":LOAD"!GAME":POKE &65AA,5
80 POKE &6A71,5:POKE &6C01,5:POKE &408A,0
90 POKE &47EC,0:POKE &4A4A,0:POKE &4B81,0
100 POKE &4660,&3E:POKE &4661,&3E:CALL &2000
110 DATA 0,13,10,1,2,5,11,14,20,26,25,24,16,15,6,3
```

CPC

CAULDRON II

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 00 BE 3D FA par 3A 00 BE 00 FA.

Pour avoir des vies infinies :

POKE &84CE,0

```
10 REM Vies infinies sur CAULDRON II version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4630 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &A000
80 DATA 06,04,21,27,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
90 DATA BC,CD,7A,BC,21,B7,32,22,7C,A5,21,F2,C1,22
100 DATA 7E,A5,21,00,00,22,80,A5,C3,00,A5,44,49,53
110 DATA 43,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

PC

CASTLES

Pour avoir un château qui se construit en quelques secondes. Chargez Castles, créer le plan du château, sauvegardez votre partie, revenir sous dos, charger un éditeur de secteur, éditer le fichier de sauvegarde (votre partie), placez-vous au déplacement 2Ø8 et tapez des 'FF' jusqu'au déplacement 223.

Vous avez gagné une bataille, cependant vos pertes militaires sont énormes ? pas de problème: sauvegarder puis éditer le fichier de votre sauvegarde; Au secteur 1, déplacements 395 et 396 remplacer par ce qui se trouve sur les 2 octets qui suivent (ex: ØØ 19 C2 Ø1 devient C2 C1 C2 C1). Faites de même avec les octets 4Ø5 - 4Ø6, à remplacer par les 4Ø7 - 4Ø8. Voilà, vous recommencez la partie avec tous vos archers et vos fantassins, prêts pour une autre bataille.

Dans votre sauvegarde mettez FF aux offset 324, 326, 334, 336, 344, 346, 354, 356, 364, 366, 374, 376, 384, 386.

```
1Ø 'Max d'argent et de travailleurs pour CASTLES
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"CASTLE.COM"
4Ø FOR I=1 TO 156
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>149Ø6 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CASTEL.COM":END
11Ø DATA EB,11,ØØ,73,61,76,65,67,61,6D,65,2E,3Ø,3Ø,3Ø,ØØ
12Ø DATA FF,7F,64,B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42
13Ø DATA 31,C9,BA,A7,ØØ,CD,21,B4,4Ø,BA,1Ø,Ø1,B9,Ø2,ØØ,CD
14Ø DATA 21,BA,44,Ø1,E8,53,ØØ,BA,46,Ø1,E8,4D,ØØ,BA,4E,Ø1
15Ø DATA E8,47,ØØ,BA,5Ø,Ø1,E8,41,ØØ,BA,58,Ø1,E8,3B,ØØ,BA
16Ø DATA 5A,Ø1,E8,35,ØØ,BA,62,Ø1,E8,2F,ØØ,BA,64,Ø1,E8,29
17Ø DATA ØØ,BA,6C,Ø1,E8,23,ØØ,BA,6E,Ø1,E8,1D,ØØ,BA,76,Ø1
18Ø DATA E8,17,ØØ,BA,78,Ø1,E8,11,ØØ,BA,8Ø,Ø1,E8,ØB,ØØ,BA
19Ø DATA 82,Ø1,E8,Ø5,ØØ,B8,ØØ,4C,CD,21,31,C9,B8,ØØ,42,CD
2ØØ DATA 21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,12,Ø1,CD,21,C3
```

CPC

CHIMERA

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CC B7 91 2B 7C par CC B7 91 ØØ 7C, puis remplacez les octets 69 8F 2B 7C B7 par 69 8F ØØ 7C B7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &91AA,Ø
POKE &9183,Ø.

CPC

CHICKIN CHASE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7E4F,Ø.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7E4F,Ø.

ST

CHICAGO 3Ø'S

```
' Vies infinies pour CHICAGO 3Ø'S
'       à taper en GFA 3.Ø
'        par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de CHICAGO 3Ø'S"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=48
adr%=m%+&H1B2
var1%=&H53790000
var2%=&H60180000
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas le disk de CHICAGO 3Ø'S"
  END
ENDIF
```

CPC

CAULDRON

```
10 REM Vies infinies sur CAULDRON
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A010:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1906 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 POKE &A8A7,0:LOAD"DISC":CALL &A000
90 DATA 21,09,A0,22,E6,A5,C3,00,A5,AF,32,4D,DA,C3
100 DATA 00,C8,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies sur la version cassette transférée en disk, remplacez-les octets 3A 84 BA 3D 32 par 3A 84 BA ØØ 32.

Si vous avez une version disquette, remplacez-les octets 3A 6C BA 3D 32 par 3A 6D BA ØØ 32 ou allez en piste 16 secteur 81 à l'adresse &ØØ4D et remplacez-y le 3D par un ØØ.

Pour avoir les vies infinies faites : POKE &9CB3,Ø.

Compil La Collection

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 84 BA par ØØ 32 84 BA. Ou allez a la piste 23, secteur Ø5, adresse Ø24D, et remplacez le 3D par ØØ.
(Carine & Nicolas)

```
10 REM Vies Infinies sur CAULDRON (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2242 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face CAULDRON (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,17,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,4D,82,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

CENTIPEDE

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'CTP.EXE' les octets ØØ C3 E8 EA Ø3 et remplacez-les par ØØ C3 E8 EA FF.

PC

CHOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &8D41,&B6.

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &1526,&A7.

Pour être invincible, faites:
POKE &1ØDD,Ø.

CPC

AMIGA

CENTURION

```
' CENTURION  trainer (DISK I)
DATA 379469,"Centurion",1,"Super Armée"
sum:
DATA 0002,0,2e000,138,0c,27,0f,27,0f,27,0f,03,e8,03,e8,03,e8,10,68,10,68,17,70,00,00,01,2c,02,58
DATA      0,2e000,014,04,2a,88,b1,31,53,8a,cd,50,*
```

Pour avoir une super armée, prenez un éditeur de secteur et au block $17Ø à l'offset $138 mettez 27 Øf 27 Øf 27 Øf Ø3 e8 Ø3 e8 Ø3 e8 à la place de 1Ø 68 1Ø 68 17 7Ø ØØ ØØ Ø1 2c Ø2 58 et recalculez le checksum du block
(A faire sur le disk 1)

AMIGA

CRACK

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' CRACK Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 24ıØ2,"Crack ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ5cØØ,ØØØØØØd2,ØØØ4,13,fc,ØØ,Ø2,Ø4,39,ØØ,Ø1,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 46 à l'offset $d2 et remplacez la chaîne Ø4 39 ØØ Ø1 par la chaîne 13 fc ØØ Ø2.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' CRACK Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 91331,"CRACK",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,16400,24,1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $B2, offset $24, l'octet 4A à la place de 53

PC

CYBERGENIC RANGER

```
1Ø 'Armes et vies au max pour la sauvegarde cyber
15 'de CYBERGENIC RANGER
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"CYBERGENI.COM"
4Ø FOR I=1 TO 5Ø
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C=4891 THEN 1ØØ
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CYBERGENI.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,ØD,ØØ,63,79,62,65,72,2E,ØØ,FF,ØØ,FF,ØØ,FF,B8
12Ø DATA Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42,31,C9,BA,Ø2
13Ø DATA ØØ,CD,21,B4,4Ø,BA,ØA,Ø1,B9,Ø5,ØØ,CD,21,B8,ØØ,4C
14Ø DATA CD,21
```

Pour arriver facilement à la fin, éditez votre sauvegarde avec une éditeur de secteur (genre Pctools) et mettez FF aux offset 2,4 et 6.

AMIGA

CRAZY CARS II

Et une petite aide:

1 ETAPE :

Prendre la sortie 15 de droite, prendre la sortie 7Ø de gauche.

2 étape :

Prendre la sortie 191 de gauche, prendre la sortie 666 de gauche, prendre la sortie 16Ø de gauche.

3 étape :

Prendre la sortie 285 de droite puis la sortie 6Ø de gauche .

4 étape :

Prendre la sortie 7Ø de droite , prendre la sortie 1Ø de gauche puis celle de droite la 18Ø.

5 étape :

Il y à un passage automatique a la 666 prendre la sortie 6Ø de gauche il y a un autre passage automatique à la 89.

6 étape :

Prendre la sortie 4Ø de droite, prendre la sortie 89 de gauche et pour finir prendre la sortie 16Ø de droite.

Pour passer un barrage sans une égratignure passer au milieu des deux panneaux à 327 km/h.
Lorsque l'on a un accident passer la vitesse low et r0ester en accélération pour repartir a une vitesse supérieure à Økm/h. Lorsqu'une voiture est devant vous, doublez la sur la droite pour ne pas ralentir et perdre du temps.

ST CENTER FOLD SQUARES

```
REM Listing à taper en GFA Basic Permet de visualiser toutes les
REM images de CENTERFOLD REM SQUARES. MODIFICATION D'UNE PARTIE
REM SAUVEGARDE. REM NUMEROTEZ LES PIN-UP A PARTIR DE LA COLONE DE
REM GAUCHE, DE HAUT EN BAS.
PRINT "NUMERO DE LA FILLE (ENTRE 1 ET 11) : "
INPUT N%
E=-1
FOR J=1 TO 11
FOR I=1 TO 14
READ A
IF J=N%
GOSUB ECRITURE
ENDIF
NEXT I
NEXT J
DATA 6,22,4,13,105,114,72,95,69,41,127,126,0,0
DATA 30,22,11,23,120,55,11,73,84,44,127,78,85,125
DATA 29,22,6,15,105,114,72,90,69,41,127,126,0,0
DATA 2,4,3,13,99,114,74,88,69,41,127,126,0,0
DATA 2,22,24,17,121,114,75,95,69,40,127,126,0,0
DATA 4,22,4,6,117,114,75,92,69,40,127,126,0,0
DATA 20,1,3,7,119,55,13,73,84,42,127,79,85,125
DATA 29,22,24,17,121,114,72,81,69,41,127,126,0,0
DATA 15,5,5,13,126,55,89,91,80,57,110,94,117,0
DATA 28,28,74,82,34,114,72,73,101,0,0,0,0,0
DATA 28,22,4,13,105,114,72,92,69,40,127,126,0,0
PROCEDURE ECRITURE
N$="SAVDGAME.CFS"
OPEN "U",#1,N$
E=E+1
SEEK #1,E
POKE 300000,A
BPUT #1,300000,1
CLOSE #1
END
ENDIF
RETURN
```

CHUBBY GRISTLE

Pour avoir des vies infinies rechercher la chaîne 21 63 ØC 35 CD et la remplacer par 21 63 ØC ØØ CD.

CPC

Pour avoir des vies infinies : POKE &Ø8C2,Ø

CPC CYBOR

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9Ø63,&A7.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9Ø63,&A7.

CHAMBERS OF SHAOLIN

```
' LISTING POUR CHAMBERS OF SHAOLIN
' DE Michel HO FONG FAT
' ATTENTION:A UTILISER SUR LE DISK DE
' SAUVEGARDE DES PERSONNAGES!
' LORS DU JEU CHOISIR LE PREMIER PERSONNAGE
a=&H40000
@disk(8,a,0,1)
POKE a+&H70,&HFF
POKE a+&H72,&HFF
POKE a+&H74,&HFF
POKE a+&H76,&HFF
POKE a+&H78,&HFF
POKE a+&H79,&HFF
POKE a+&H7A,&HFF
POKE a+&H7B,&HFF
POKE a+&H7D,&HFF
@disk(9,a,0,1)
PROCEDURE disk(f,a,p,s)
VOID XBIOS(f,L:a,L:0,W:1,W:s,W:p,W:0,W:1)
RETURN
```

Pour écouter une musique inédite, il suffit de taper 'AAARGH' lorsque le logo Thalion apparaît.

AMIGA

Pour faire bouger le logo, il suffit de taper 'SCHNISM' lorsque le logo Thalion apparaît.

ST

Il y a une musique cachée inédite et on peut faire bouger le logo thalion, pour cela il suffit de faire: (= taper au clavier lorsque le logo thalion apparaît, clavier AZERTY)

QQQRRGH:
pour la musique inédite

SCHNIS,:
pour faire bouger le logo.

CHARIOTS OF WRATH

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier principal les octets 33FC ØØØ5 et remplacez les par 33FC ØØFF. Attention, ne remplacez que le premier.

CPC

CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM  CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - EASY
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&100 TO &157:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7289 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
100 CALL &100
110 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
120 DATA 11,58,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
130 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,58,01,11,0E,BC
140 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,31,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,01,11,E8,01,01,0A,00,ED,B0,21,18
160 DATA 01,22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,6D,68,32,90
170 DATA 68,C3,FD,9F
```

Compil QUATTRO SIX

Pour la version Easy:
Pour changer de tableau systématiquement:
POKE &686D,Ø
POKE &689Ø,Ø

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM  CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - HARD
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&100 TO &157:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7430 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
100 CALL &100
110 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
120 DATA 11,58,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
130 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,58,01,11,0E,BC
140 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,32,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,01,11,E8,01,01,0A,00,ED,B0,21,18
160 DATA 01,22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,B3,68,32,D6
170 DATA 68,C3,FD,9F
```

Compil QUATTRO SIX

Pour la version Hard:
Pour changer de tableau systématiquement:
POKE &68B3,Ø
POKE &68D6,Ø

PC

CYCLES

Pour commencer un championnat avec 255 points (victoire assurée), chargez le jeu, sélectionnez un championnat, et au lieu de jouer, sauvegardez votre partie. Editez la ("numéro.STM") avec un éditeur de secteurs, placez-vous au déplacement 15 et tapez FF.

Maintenant chargez le jeu puis rechargez votre partie. Vous serez alors le premier avec 255 points alors que les autres n'en possèdent pas!

CHAMPION DRIVER

Voici les 4 codes qui vous permettent d'accéder au 4 circuits. Les codes sont à taper à la place de votre nom.
INDIA - BRAVO - CHARLIE - FOXTROT

CPC

CHICAGO 90

```
10 REM Temps infini sur CHICAGO 90 version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &57F:CLOSEOUT:MODE 1
40 INPUT" CPC 464 (1) OU CPC 6128 (2) ";V
50 IF V=1 THEN LOAD"CH64":POKE &F5D,&A7:CALL &580
60 IF V=2 THEN LOAD"C6128":POKE &FC0,&A7:CALL &580
```

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 54 Ø9 3D F2 par 3A 54 Ø9 ØØ F2.

Pour avoir du temps infini (version 64K) :
POKE &ØF5D,&A7

Pour avoir du temps infini (version 128K) :
POKE &ØFCØ,&A7

CPC

```
10 REM Temps infini sur CHICAGO 90 Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"CH90":POKE &F5B,&A7:CALL &580
```

Compil DRIVERS

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &ØF43,Ø
(version K7).

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Blocage de vos ennemis pour CHICAGO 90
' de la compilation TRIO par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CHICAGO 90 (version TRIO)","A:\CH90.PRG"
DATA "Blocage ennemis",&H443A,&H4EB90000,&H60040000
DATA "FIN"
```


3615 JOYSTICK

OUI, C'EST VRAI, OUI, C'EST BIEN.

CHAOS STRIKES BACK

KU
(DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me....).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Longer le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impasse, attendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.
- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacer les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).
- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.
- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.
- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon, (attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant l'oeil dans le mur, (trouver après le passage à travers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key). (devant le corboum), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corboum, (de préférence régler la souris sur le corboum et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).

PAIN
(DEMON DIRECTOR)

-(en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste devant quand on arrive a l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, (tuer les flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, juste derrière soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermer. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir poser un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert actionner l'autre porte grâce au bouton, puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Iron Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corboum, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corboum. Attention à la niche où se trouve le Coun of nerra, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessous de vous.

NETA
(DEMON DIRECTOR)

-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes téléporter de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le couloir menant à l'escalier descendant (attention boule de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, attirer un squelette devant la grille, actionner le bouton, faites cette opération plusieurs fois, puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boule de feu avançait en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corboum et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corboum, faire un pas à droite et deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbum, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin démerdez-vous quoi!!!)

ROS
(DEMON DIRECTOR)

Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbum. Quand la trappe à gauche du message 'thrust me...' est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue repérée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle ou se trouvent un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber pour pouvoir reprendre l'escalier suivant (faire cette opération trois fois).
Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbum. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Ensuite, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbums, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbum). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key. Tuez les démons jusqu'a temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corboums dans la fosse.

CHIPS CHALLENGE

```
' Pour avoir accès à tous les codes d'accès
' de votre disquette
' pour CHIPS CHALLENGE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA-Basic 3.XX
DIM a%(50000/4),a$(150)
c%=V:a%(0)
b%=c%+&H154
PRINT "Insérez la disquette de CHIPS CHALLENGE"
REPEAT
  r1%=XBIOS(8,L:c%,L:0,0,10,67,0,1)
  r2%=XBIOS(8,L:c%+&H200,L:0,0,1,68,0,2)
UNTIL r1%=0 AND r2%=0
IF DPEEK(b%+2)<>&H4559
  RUN
ENDIF
CLS
DO
  INPUT "Quel code de niveau (1-149): ",niveau
  IF niveau>0 AND niveau<150
    c=b%+niveau-1
    PRINT STR$(1+c-b%,3);" ";
    PRINT CHR$(PEEK(c));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H100));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H200));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H300))
  ENDIF
LOOP
```

ST

Pour ne devoir ramasser qu'un seul chip pour finir le tableau, recherchez les octets 5379 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ et remplacez-les par 4279 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset $1F2.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØACC 6C5A et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 ØACC 6C5A.
Ou rendez-vous à la piste 48, secteur 6, offset $FA.

```
' Pour avoir à tous les codes d'accès de votre dk
' à CHIPS CHALLENGE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA-Basic 3.XX
DIM a%(50000/4),a$(150)
c%=V:a%(0)
b%=c%+&H154
PRINT "Insérez la disquette de CHIPS CHALLENGE"
REPEAT
  r1%=XBIOS(8,L:c%,L:0,0,10,67,0,1)
  r2%=XBIOS(8,L:c%+&H200,L:0,0,1,68,0,2)
UNTIL r1%=0 AND r2%=0
IF DPEEK(b%+2)<>&H4559
  RUN
ENDIF
CLS
DO
  INPUT "Vous voulez-le code de quel niveau (1-149):
",niveau
  IF niveau>0 AND niveau<150
    c=b%+niveau-1
    PRINT STR$(1+c-b%,3);" ";
    PRINT CHR$(PEEK(c));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H100));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H200));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H300))
  ENDIF
LOOP
```

```
' Temps infini pour CHIPS CHALLENGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 225 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H15DB61
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CHIPSCH1.PRG",adr%,225
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00BE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0084,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0007,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,C000,0007
DATA 00DA,33FC,6002,0007,0094,227C,0000,C000,207C,0000
DATA 00B0,2E3C,0000,000E,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0007,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,4348,4950,5320,4348,414C,4C45,4E47
DATA 4521,0000,33FC,4279,0000,EDF2,4EF9,0000,D006,0000
DATA 0002,1E4E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

```
10 REM Temps infini sur CHIPS CHALLENGE version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>3569 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,1F,A0,22
110 DATA A5,80,C9,AF,32,B9,2C,C3,44,02,00,00,00,00
```

CPC

Les codes:

1	BDHP	25	PQGV	51	IGGJ	77	FHIC
2	JXMJ	26	YVYJ	52	PPHT	78	GRMO
3	ECBQ	27	IGGZ	53	CGNX	79	JINU
4	YMCJ	28	UJDD	54	ZMGC	80	EVUG
5	TQKB	29	QGOL	55	SJES	81	SCWF
6	WNLP	30	BQZP	56	FCJE	82	LLIO
7	FXQO	31	RYMS	57	UBXU	83	OVPJ
8	NHAG	32	PEFS	58	YBLT	84	UVEO
9	KCRE	33	BQSN	59	BLDM	85	LEBX
10	VUWS	34	NQFI	60	ZYVI	86	FLHH
11	CNPE	35	VDTM	61	RMOW	87	YJYS
12	WVHI	36	NXIS	62	TIGW	88	WZYV
13	OCKS	37	VQNK	63	GOHX	89	VCZO
14	BTDY	38	BIFA	64	IJPQ	90	OLLM
15	COZQ	39	ICXY	65	UPUN	91	JPQG
16	SKKK	40	YWFH	66	ZIKZ	92	DTMI
17	AJMG	41	GKWD	67	GGJA	93	REKF
18	HMJL	42	LMFU	68	RTDI	94	EWCS
19	MRHR	43	UJDP	69	NLLY	95	BIFQ
20	KGFP	44	TXHL	70	GCCG	96	WVHY
21	UGRW	45	OVPZ	71	LAJM	97	IOCS
22	WZIN	46	HDQJ	72	EKFT	98	TKWD
23	HUVE	47	LXPP	73	QCCR	99	XUVU
24	UNIZ	50	JYSF	74	MKNH		
			PPXI	75	MJDV		
			QBDH	76	NMRH		

100 QJXR
101 RPIR
102 VDDU
103 PTAC
104 KWNL
105 YNEG
106 NXYB
107 ECRE
108 LIOC
109 KZQR
110 XBAO
111 KRQJ
112 NJLA
113 PTAS
114 JWNL
115 EGRW
116 HXMF
117 FPZT
118 OSCW
119 PHTY
120 FLXP
121 BPYS
122 SJUM
123 YKZE
124 TASX
125 MYRT
126 QRLD
127 JMWZ
128 FTLA
129 HEAN
130 XHIZ
131 FIRD
132 ZYFA
133 TIGG
134 XPPH
135 LYWO
136 LUZL
137 HPPX
138 LUJT
139 VLHH
140 SJUK
141 MCJE
142 UCRY
143 OKOR
144 GVXQ
145 YBLI
146 JHEN
147 COZA
148 RGSK
149 DIGW
150 GNLP

CPC CAPTAIN TRUENO

```
10 REM Vies et energie infinies sur CAPITAN TRUENO
20 REM Version Disk. (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A045:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6130 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,43,A0,21,00,00
100 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,80,BE,22,10,02,EB,21
110 DATA 26,A0,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3A,47,AA,3D
120 DATA 20,0B,32,1F,81,3E,B6,32,16,DC,C3,93,03,AF
130 DATA 32,AA,7E,3E,B6,32,E9,D0,C3,93,03,66,C6,07
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets 77 21 47 CE CB par ØØ 21 47 CE CB.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 21 3F CE 35 CA par 21 3F CE B6 CA.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 3A 6E CE 95 3Ø par 3A 6E CE ØØ 3Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 21 3F CE 35 CC par 21 3F CE B6 CC.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:
POKE &811F, Ø .

Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, faites:
POKE &7EAA, Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:
POKE &A94E, &B6.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:
POKE &A6Ø1, &B6.

CPC CHARLY DIAMS

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets ØB 3D 32 1F 6F par ØB ØØ 32 1F 6F.

```
10 REM Vies infinies sur CHARLY DIAMS version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
40 OPENOUT"PM":MEMORY &AFF:CLOSEOUT:MODE 1
50 |USER,3:LOAD"DISC":POKE &815E,0:CALL &8000
```

CRIME WAVE

PC

Pour avoir les vies infinies, les munitions, l'argent et l'énergie, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier "CW.EXE". Allez au secteur 8 et allez à l'offset 16 et écrivez-y 99 Ø9 et faites pareil aux offsets 23 et 3Ø. Puis allez à l'offset 51 et mettez-y 99 ØØ. Puis allez à l'offset 58 et inscrivez ØØ Ø9 même chose pour l'offset 65. Bonne route et n'oubliez pas que c'est souvent bouché à Lyon...

CURSE OF RA

ST

Pour changer de tableau à n'importe quel moment appuyez sur la touche 'G'.

AMIGA CYBERNOID

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  CYBERNOID  JOYSTICK (C) 1991
DATA 201717,"CYBERNOID",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,0031200,0156,0001,53,4a,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $189 , offset $156 mettre l'octet 4a à la place de 53

CHASE H.Q.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  CHASE H.Q. Trainer par Christophe PARIS  JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2556625,"CHASE H.Q.",2,"le turbo illicite","les crédits illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØBD6ØØ,ØØØØØØ88,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,Ø2,8b,a8
DATA ØØØ2,Ø,ØØØd8cØØ,ØØØØØØ4Ø,ØØØ6,4E,71,4E,71,4E,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2
DATA      Ø,ØØØD94ØØ,ØØØØØ18E,ØØØ6,4E,71,4E,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2,*
```

Pour avoir des turbos illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1515 remplacer les octets 53 79 ØØ Ø2 8b a8 par 4e 71 4e 71 4e 71

Pour avoir les crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1734 remplacer les octets 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 par 4e 71 4e 71 4e 71

Editer aussi le block 1738 et remplacer les octets 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 par 4e 71 4e 71 4e 71

AMIGA

Pour avoir du temps infini :

POKE 367Ø2,173

C64

Dès que le lecteur de disquettes s'éteint avant que la poursuite commence, appuyez plusieurs fois sur la barre "espace" et vous actionnerez plusieurs turbos sans en utiliser un seul.

Prenez l'option clavier et tapez 'SHOCKED'. Vous verrez apparaître le mot 'TEST' en bas de l'écran. Alors en appuyant sur :
'1' - reprendre le jeu sur le tableau en cours.
'2' - passer au niveau suivant.
'3' - pour voir l'image de fin.
'4' - pour une vie supplémentaire.

Pour avoir du temps infini :

CPC

POKE &2Ø22,Ø

Pour avoir des turbos infinis:

POKE &382Ø,Ø

```
1Ø REM Temps et turbo infinis sur CHASE HQ Disk
2Ø REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A57A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>12Ø81 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,Ø7,CD,7Ø,A5,21,ØØ,51,11,ØØ,Ø3,Ø1,ØØ
13Ø DATA Ø7,ED,BØ,EB,16,Ø8,D5,CD,7Ø,A5,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,ØE,2Ø,F1,21,4C,A5,11,ØØ,Ø1,Ø1
15Ø DATA 4Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,31,FF,ØØ,21,8Ø,86,11
16Ø DATA ØØ,BA,Ø1,D2,Ø1,ED,BØ,21,7Ø,86,11,CØ,AC,Ø1
17Ø DATA C2,2C,ED,B8,AF,32,22,2Ø,32,2Ø,38,C3,ØØ,BA
18Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Crédits et Turbos infinis par Antonio SIMOES
' pour CHASE H.Q. à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CHASE H.Q."
DATA "Crédits infs",Ø,1,1Ø,&H1E,&H67ØØFAB8,&H4E714E71
DATA "Turbos infinis",Ø,3,4,&H11E,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

ST

Formatez une disquette en 1Ø secteurs 8Ø piste, simple face afin de pouvoir éditer la disquette avec la ruse du grand patcheur, données dans le COMMENT POKER.

Pour avoir des Turbos illimités, rechercher avec un éditeur de secteurs, les octets 5379 ØØØØ 39FØ 6Ø32, et les remplacez par 4E71 4E71 4E71 6Ø32.

Pour avoir des crédits illimités, rechercher les octets 67ØØ FAB8 4EB9 ØØØ1 et les remplacez par 4E71 4E71 4EB9 ØØØ1.
(LAURENT).

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 4A 39 ØØ Ø1 B6 EØ 67 ØØ FA B8 et remplacez-les par 4A 39 ØØ Ø1 B6 EØ 4E 71 4E 71.(voir 'ruse du patcheur' dans comment poker pour pouvoir éditez le disk)
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 1Ø et offset $18.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : 53 79 ØØ ØØ 39 FØ 6Ø 32 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6Ø 32.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 4, offset $11E.
(Antonio SIMOES)

Vous aurez besoin de l'aide d'un ami pour ce truc! : Enfoncez simultanément le bouton de fire et le bouton gauche de la souris et tapez GROWLER . Lorsque vous commencerez la partie, enfoncez simplement la touche T pour réinitialiser le timer.

CHUCK ROCK

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  CHUCK ROCK MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
' Pendant le jeu vous pouvez maintenant choisir votre level avec (F1 -> F5) ou votre zone
' avec les touches 1 - > 5
DATA 1Ø44168,"CHOCK ROCK",1,"MEGA Trainer"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø7f6ØØ,Ø52,Ø2,6Ø,Ø2,67,ØØ
DATA      Ø,Ø7f6ØØ,Øde,Ø2,6Ø,Ø2,67,ØØ,*
```

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  CHUCK ROCK Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 521Ø89,"CHOCK ROCK",1,"Vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø7f4ØØ,Ø1b2,Ø1,4a,53,*
```

AMIGA

Une fois que vous voyez à l'écran "chuck rock" marqué en gros, vous pouvez taper un des cheat modes suivant :
"MORTIMER" ou "TURN FRAME" (en tapant ensuite sur F1 jusqu'à F5) pour pouvoir choisir votre zone.
"FAST AINT THE WORD" ou " UNCLE SAMS" pour avoir de l'énergie infinie.
"ESTRANO" pour le fly mode.

Pour avoir un méga Trainer prendre un éditeur de secteur et au block $3fb, offset $52 mettre les octets 6Ø Ø2 à la place de 67 ØØ et au block $3fb, offset $de mettre les octets 6Ø Ø2 à la place de 67 ØØ et pendant le jeu vous pouvez appuyer sur F1 -> F5 et 1 -> 5 pour choisir votre level.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $3fa, offset $1b2 mettre 4A à la place de 53.

Lorsque le dinosaure fait ses besoins naturels sur votre tête, reculez vous et donnez un gros coup de ventre dans la bouse (en plein vol). Ca devrait le constiper!

Voici plein de cheat mode a taper pendant l'intro
ENERGY INFINI
life is my dream
she loves cleaning windows
its fairy bowbelz
FLY MODE (Taper sur SHIFT gauche)
estrano
SELECT ZONE (f1->f1Ø)
mortimer
SELECT LEVEL (1->9)
turn frame

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "CHUCK ROCK"
DATA "Vies",Ø,37,1,&HØ7C,&H53787C74,&H6ØØE7C74
DATA "Energie",Ø,32,7,&H172,&H5379ØØØØ,&H6ØØ6ØØØØ
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies, éditez le disk 1, et recherchez les octets 5378 7C74 6AØ4 4EF8 et remplacez-les par 6ØØ6 7C74 6AØ4 4EF8.
Ou rendez-vous à la piste 37, secteur 1, offset $Ø7C.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 7C78 6AØ8 et remplacez-les par 6ØØE ØØØØ 7C78 6AØ8.
Ou rendez-vous à la piste 32, secteur 7, offset $172.

```
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 273 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H15F9B4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauvèr ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CHUCKROC.PRG",adr%,273
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØEE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø086,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,4EF8,Ø8ØØ,ØØØ5
DATA ØØ44,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C,ØØØØ,Ø8ØØ,2Ø7C
DATA ØØØØ,ØØAC,2E3C,ØØØØ,ØØ42,12D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5
DATA ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175
DATA 6574,7465,2Ø64,652Ø,4348,5543,4B2Ø,524F,434B,21ØØ
DATA 23FC,4EF8,Ø81Ø,ØØØ1,ØØC2,4EF9,ØØØ1,ØØØØ,23FC,4EF8
DATA Ø82Ø,ØØØ7,Ø8BC,4EF9,ØØØ7,Ø88Ø,23FC,4EF8,Ø83Ø,ØØØ6
DATA 15E4,4EF9,ØØØ6,ØØØØ,33FC,6ØØ6,ØØØØ,927C,31FC,6ØØE
DATA 3B72,4EF8,1ØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E5Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

C64

CITADEL

PREMIER TABLEAU: ALIEN:

La chose la plus importante probablement est de NE PAS perdre de vies , car sachez le , vous en aurez grand besoin par la suite. Sachez qu'il y a une multitude d'armes supplémentaires , même si les joueurs les plus expérimentés
n'en feront pas usage. Soyez très tactique et apprenez bien la disposition des pièges. Sachez que la carte est très utile lors de la recherche de commutateurs sombres dans les coins les plus éloignés.

SECOND TABLEAU: L'ARMURE:

Il y a là de nombreux ennemis et pas des moindres! Le truc est de vous déplacer continuellement (sans vous précipiter mais au contraire éviter chaque piège , puis aller rapidement jusqu'au suivant). Vous découvrirez que le commutateur
se trouvant entre les deux labyrinthes est essentiel si tous les champs de
force sont sur le point d'être désactivés, alors utilisez la carte de nouveau. Ah, n'oubliez pas: les cosses énergétiques sont trés rares, alors, FAITES Y ATTENTION !

TROISIEME TABLEAU : BRASS :

Les Stepperguns apparaissent ici pour la première fois , le conseil à vous donner est: NE PANIQUEZ PAS ! Utilise alors un droïde capturé comme barrière protectrice , ou planez et franchissez l'obstacle tout en tirant (cela vous demandera de la préparation!) En fait, un droïde capturé vous aidera énormément à travers ce tableau, dans la mesure où les pièges regorgent d'agresseurs et de blockers.

QUATRIEME TABLEAU : LA SALLE (CHAMBER)

Cette partie est particulièrement difficile. Pourquoi? A cause des champs de force automatiques ! Voila pourquoi! Sachez qu'il n'est pas trop difficile de vous frayer un chemin à travers , mais faites attention, car vous pourriez facilement avoir quelques problèmes une fois de l'autre côté. Sachez de plus que tout droïde capturé peut tomber en rade. En fait, la clé de la réussite de cette partie n'est pas de trouver les switches (commutateurs), mais plutôt de trouver la sortie du labyrinthe. Faites également attention à la tourelle.

CINQUIEME TABLEAU: ARENA:

Ce sont toutes les formes d'ennemis qui apparaissent ici, doublés d'une masse armée particulièrement difficile à vaincre. Les commutateurs sont quant à eux faciles à activer , alors si vous faites preuve de sang froid vous devriez vous en sortir assez aisément. Le cas échéant, vous n'y parviendrez pas. C'est aussi simple que cela.

SIXIEME TABLEAU : VOID

Cette partie est presque impossible à terminer à temps, dans la mesure où vous ne pouvez pas vous cacher indéfiniment derrière les murs , il n'y en a aucun , seuls de vastes fossés que seuls vous ET VOS ENNEMIS peuvent franchir. Il y a trois champs de force qui se situent entre vous et la sortie, il vous faut donc absolument désactiver chaque commutateur. Sachez qu'il y a également de nombreux Stepper Guns , alors utilisez votre fire à bon escient. Surtout n'oubliez pas que si l'ennemi s'aligne en face de vous, il n'y aura aucun mur dans les environs pour vous sauver !

SEPTIEME TABLEAU: IIASARD:

Les graphismes de ce tableau sont supers! De toute façon , vous devrez encore désactiver chaque commutateur afin de trouver le commutateur qui protège la sortie. Une fois encore, utilisez la carte pour découvrir où les ascenseurs mènent , et prenez garde aux combinaisons fatales de Stepper Guns et de tourelles.

HUITIEME TABLEAU: GOTHIC:

En fait, cette partie n'est pas trop difficile. Il est possible de franchir les trappes fermées afin d'accéder à une position sauve. La sortie est à nouveau gardée par trois champs de force , ce qui vous oblige à désactiver chacun d'entre eux. Et vous voilà à la fin...enfin presque!!!

CPC

CITY SLICKER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2F E6 5Ø 2Ø par 2F E6 5Ø 18.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØE 1C 3A par C9 1C 3A.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1Ø 16 Ø4 34 par 1Ø Ø6 Ø4 ØØ.

Pour avoir des pilules énergétiques infinies, remplacez les octets 3D 32 D9 par ØØ 32 D9.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3ØF7,&18.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2238,&C9.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &5ØBC,Ø.

Pour avoir des pilules énergétiques infinies, faites:
POKE &18AB,Ø.

ST CLASSIQUES I

```
' Vies infinies pour les 3 jeux de CLASSIQUES I (TITUS)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "CLASSIQUES Volume 1","A:\CLA.ACC"
DATA "Vies Casse briques",&H28A3E,&H0000000001,&H0000000000
DATA "Vies Invaders      ",&H13Ø3C,&H0000000001,&H0000000000
DATA "Vies Pac-Man       ",&HØBEA2,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies au casse-brique, recherchez dans le fichier 'CLA.ACC' les octets Ø4 B9 ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ Ø2 8B 2C et remplacez-les par Ø4 B9 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 8B 2C. Ou rendez-vous à l'offset $28A3C.

Pour avoir des vies infinies au invaders, recherchez dans le même fichier les octets Ø4 B9 ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ Ø1 31 94 et remplacez-les par Ø4 B9 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1 31 94. Ou rendez-vous à l'offset $13Ø3A.

Pour avoir des vies infinies au pac-man, recherchez dans le même fichier les octets 61 ØØ EC 54 53 79 ØØ ØØ BF 92 et remplacez-les par 61 ØØ EC 54 6Ø Ø4 ØØ ØØ BF 92. Ou rendez-vous à l'offset $BE9E.

CPC COUNT DRACULA

Pour avoir du temps infini, faites :

POKE &37A4,Ø.

CPC CONQUEST

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 4C 5B 95 3Ø par 3A 4C 5B A7 3Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &77D7, &A7.

AMIGA CUSTODIAN

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' CUSTODIAN Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 66956,"CUSTODIAN",2,"l'argent illimité","l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ98ØØ,ØØØØØ114,ØØØ4,4E,71,4e,71,21,c1,3a,38
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ68ØØ,ØØØØØØ4C,ØØØ4,6Ø,ØØ,ØØ,1Ø,4A,68,ØØ,2e,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $34 , offset $4c mettre les octets 6Ø ØØ ØØ 1Ø a la place de 4a 68 ØØ 2e

COMMANDO

```
' Vies et grenades pour COMMNANDO
' par C. PARIS
' Charger l'original jusqu'à ce que
' la première Image logo "COMMANDO"
' apparaisse puis faire un reset au
' clavier puis charger ce prg,
' remettre l'original
' et faire "RUN"
FOR i=&H68CØØ TO &H68CØØ+31
READ joy$
joy=VAL("&h"+joy$)
POKE i,joy
NEXT i
LPOKE &H681D6,&H68CØØ
stick=&H68ØØØ
CALL stick
DATA 21,fc,13,fc,ØØ,ff,3f,3Ø,21,fc
DATAØØ,ØØ,aØ,7c,3f,34,31,fc,4e,71
DATA3f,38,11,fc,ØØ,4a,3f,52,4e,f8
DATA 1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

```
1Ø REM Vies infinies sur COMMANDO version Disk
2Ø REM Pour la compil d'UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &5BFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø19:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2Ø82 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:CLS
9Ø LOAD"COMMANDO.BIN",&5CØØ:CALL &9ØØØ
1ØØ DATA 21,12,9Ø,11,4Ø,ØØ,ED,53,29,5D,Ø1,4Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,ØØ,5C,3E,B6,32,3C,Ø7,C3,1E,Ø1,ØØ,ØØ
```

CPC

Compil d'Ubi Soft

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 66 par FD B6 66.

CLOUD KINGDOMS

ST

```
' Energie infinie pour CLOUD KINGDOMS
' par Antonio SIMOES
' Version Budget (G.B.H.)
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "CLOUD KINGDOMS"
DATA "Nrj 01",0,3,6,&H08E,&H11C245B8,&H6002458
DATA "Nrj 02",0,3,6,&H110,&H11C245B8,&H6002458
DATA "FIN"
```

Version Budget G.B.H.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 11C2 45B8 46C00 143C et remplacez-les par 6002 45B8 46C0 143C. (la recherche et le remplacement sont à faire 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 6, offset $8E et $110.

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    CLOUD KINGDOMS Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 15199,"CLOUD KINGDOMS",1,"un max de bonus"
sum:
DATA 0001,0,0038000,0000018a,0002,60,86,66,86,*
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  CLOUD KINGDOMS (compil GHB)
DATA 76258,"Cloud Kingdoms",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,12800,a6,02,60,04,13,c2,*
```

Pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 28. Au 394ème octet mettre 60 86 à la place de 66 86.
(Christophe Paris)

Version Budget G.B.H.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $a6 mettez 60 04 à la place de 13 c2

CLOWN'O'MANIA

AMIGA

Lorsque vous n'avez plus de sauts (Jump) ou de cercle (razors), appuyez sur la touche "HELP" et essayez de tirer ou de sauter. Ca marche! Vous venez de gagner 3 sauts et 3 cercles. Recommencez autant de fois que vous le voulez.

Dans CLOWN'O'MANIA tapez "KSP", juste avant de mettre votre nom vous aurez droit à 3 razors, 3 jumps.

CONQUEROR

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour CONQUEROR par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CONQUEROR","A:\CONQEROR.DAT"
DATA "Vies infinies",&HE3E4,&H0439000001,&H0439000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur dans le fichier 'CONQEROR.DAT', les octets : 04 39 00 01 00 00 3E C6 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 00 3E C6.

Ou rendez-vous à l'offset $E3E4.

CYBERBALL

CPC

```
10 REM Marquer tous les points
20 REM Sur CYBERBALL version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A020:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3140 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 06,04,21,1C,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,AF,32,16,32,32,1D,32,C3,00,02
120 DATA 44,49,53,43,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour que les points marqués par l'adversaire soient ajoutés au score du joueur, remplacez les octets 21 F6 24 19 7E par 21 F6 24 00 7E, puis remplacez les octets 21 F9 24 19 7E par 21 F9 24 00 7E.

Pour que les points normalement marqués par l'ordinateur soient ajoutés au score du joueur, faites :
POKE &3216,0
POKE &321D,0.

ST

COBRA II

```
' Bouclier, Vies et Energie infinies pour Cobra et Arma
' pour COBRA II par A. SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 266 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1CDFE3
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\COBRA.PRG",adr%,266
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00C4,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2300
DATA 4267,2F3C,0006,6C00,2F3C,0006,6C00,3F3C,0005,4E4E
DATA DFFC,0000,000C,33FC,0039,0006,EFFE,2A7C,0006,F000
DATA 3F3C,000A,3F3C,0000,3F39,0006,EFFE,3F3C,0001,3F3C
DATA 0000,42A7,2F0D,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,DBFC
DATA 0000,1400,0679,0001,0006,EFFE,0C79,0046,0006,EFFE
DATA 66C2,4279,0006,FFB6,4279,0007,30D6,4279,0007,3EBC
DATA 4279,0007,2FAC,4279,0007,3FF6,4279,0007,587C,4EF9
DATA 0006,F000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973
DATA 7175,6574,7465,2064,6520,434F,4252,4120,4949,0045
DATA 0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Grenades infinies pour COBRA II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "COBRA II"
DATA "Grenades infs",0,57,8,&H1B4,&H06790001,&H06790000
DATA "FIN"
```

```
FAST EDITEUR V1.0
' Grenades, Vies, Bouclier infinis pour Cobra et Arma
' à COBRA II par Antonio SIMOES
DATA "COBRA II"
DATA "Grenades infin.",0,57,08,&H1B4,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Cobra 1    ",0,60,03,&H0D4,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Cobra 2    ",0,60,10,&H0BA,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Arma  1    ",0,60,02,&H1AA,&H06790001,&H06790000
DATA "Vies Arma  2    ",0,60,10,&H1F4,&H06790001,&H06790000
DATA "Bouclier   inf  ",0,62,03,&H07A,&H04790001,&H04790000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des grenades infinies, éditez avec un éditeur de secteur le disk 1 et recherchez les octets : Ø6 79 ØØ Ø1 ØØ Ø7 8A A6 et remplacez-les par Ø6 79 ØØ ØØ ØØ Ø7 8A A6.
Ou rendez-vous à la piste 57 secteur 8 offset $1B4.

Pour avoir des vies infinies pour Cobra, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ7 8A9C et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ7 8A9C (chaîne à chercher et à remplacer 2 fois!).
Ou rendez-vous à la piste 6Ø, secteur 3, offset $D4, puis piste 6Ø, secteur 1Ø, offset $BA.

Pour avoir des vies infinies pour Arma, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ7 8A9E et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ7 8A9E (chaîne à chercher et à remplacer 2 fois!).
Ou rendez-vous à la piste 6Ø, secteur 2, offset $1AA, puis piste 6Ø, secteur 1Ø, offset $1F4.

Pour avoir un bouclier infini, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ7 8ADØ et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ7 8ADØ.
Ou rendez-vous à la piste 62, secteur 3, offset $7A.

ST

CORSARIO

Pour la partie 1.

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.1' et recherchez les octets 9Ø 42 64 ØØ ØØ Ø4 B1 4Ø et remplacez-les par 4E 71 64 ØØ ØØ Ø4 B1 4Ø. Offset=$13A2.

Pour la partie 2.

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteurs, éditer le fichier 'DATA.2' et recherchez les octets 53 79 ØØ Ø2 AC 4A 67 ØØ et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø2 AC 4A 67 ØØ. Offset=$ØA12.

Pour avoir du temps infini sur la version anglaise, allez en piste 5 secteur 15 à l'adresse Ø1 où vous remplacez le 93 par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 7E 93 27 77 3Ø par 7E ØØ 27 77 3Ø.

Pour avoir du temps infini :

POKE &ØB83,Ø

Pour avoir du temps infini sur la version anglaise, faites :

POKE &ØB85,Ø.

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
2Ø REM Version Disk.
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2792 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&93
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:POKE &A8A6,Ø
13Ø POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,4E,32,1E,AØ,3E,ØØ,32,Ø1,9Ø,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø5,ØE,15,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des crédits illimités, rechercher avec un éditeur de secteur, les octets 5339 ØØØØ 4C45 et les remplacez par 4E71 4E71 4E71. Pour partir en 1ère position, rechercher les octets 33FC 1ØØØ ØØØØ 2CDE et remplacez-les par 33FC ØØ1Ø ØØØØ 2CDE

Pour avoir des crédits infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 ØØ ØØ 4C 45 3F Ø7 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F Ø7.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 2, offset $12C.

ST

```
' Crédits pour CONTINENTAL CIRCUS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CONTINENTAL CIRCUS"
DATA "Crédits infinis",Ø,4,2,&HBØ,&H5339ØØØØ,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",Ø,4,2,&H84,&H4C453FØ7,&H4E713FØ7
DATA "FIN"
```

```
'Trainer On/Off de Continental Circus
'En GFA BASIC AMIGA fait par Christophe PARIS
'©1989 JOYSTICK HEBDO
'faire run et suivre les instructions
'Inserez l'original deprotege en DFØ: que lorsque
'l'ecran flache
'Ce listing ne fonctionne que sur certains Amiga
'Dans le cas ou ça ne marcherait pas faites une
'copie de sauvegarde et utilisé la avec ce listing
OPENW #1,Ø,Ø,64Ø,2ØØ,Ø,4Ø96
PRINT AT(1Ø,8);"CONTINENTAL CIRCUS trainer"
prg:
PRINT AT(15,1Ø);"Credits illimites ?(o/n)";
INPUT r$
IF r$="o"
  GOTO trainer
ENDIF
IF r$="n"
  GOTO normal
ENDIF
GOTO prg
trainer:
POKE &H7ØØØØ,Ø
GOTO go
normal:
POKE &H7ØØØØ,1
go:
FOR i=&H7F5ØØ TO &H7F5ØØ+256-1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
  toto=toto+a
NEXT i
jeux=&H7F5B4
IF toto<>17435
  PRINT "Erreur de data !....."
  END
ENDIF
PRINT AT(12,15);" Inserez la 'deprotegee' en DFØ:"
PRINT AT(12,16);"et appuyez sur le bouton gauche";
PRINT " de la souris"
CALL jeux
DATA 23,7C,ØØ,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ
DATA 28,23,7C,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4
DATA 4E,AE,FE,38,26,7C,ØØ,Ø4,ØØ,46,45,F9,ØØ,Ø7,ØØ
DATA ØØ,4A,12,67,1Ø,27,7C,53,39,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,37,7C
DATA 5E,3F,ØØ,Ø4,6Ø,ØE,27,7C,4E,71,4E,71,ØØ,ØØ,37
DATA 7C,4E,71,ØØ,Ø4,33,7C,ØØ,Ø3,ØØ,1C,23,7C,ØØ,ØØ
DATA Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,28,23,7C,ØØ
DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE,38
DATA 33,7C,ØØ,Ø4,ØØ,1C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE
DATA 38,33,FC,4Ø,ØØ,ØØ,DF,FØ,9A,23,FC,ØØ,Ø7,F5,9C
DATA ØØ,ØØ,ØØ,B4,4E,4D,46,FC,27,ØØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ
DATA Ø4,2D,7C,13,57,9Ø,86,ØØ,42,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ
DATA 23,FC,ØØ,Ø7,F5,CØ,ØØ,ØØ,ØØ,8Ø,4E,4Ø,46,79,ØØ
DATA DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF,FØ
DATA 2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,2Ø,7C,ØØ,FE,88,CØ,22,7C,ØØ
DATA Ø7,F5,ØØ,43,E9,FE,D2,24,49,3Ø,3C,Ø1,2D,12,D8
DATA 51,C8,FF,FC,25,7C,4E,71,4E,71,ØØ,42,4E,EA,ØØ
DATA 16,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

Pour arrêter le computer, faire un reset et :

POKE 353Ø1,ØØ

SYS 2Ø54

C64

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 39 ØØ ØØ 5e 3f par 4e 71 4c 71 4e 71

AMIGA

Pour être qualifié à tous les coups, recherchez les octets 323A EDDØ et remplacez-les par 72Ø1 72Ø1. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø7Ø du block ØØ62.

Sur la grille de départ, quand le premier point lumineux rouge (à gauche de la voiture) s'allume, il faut pousser le manche du joystick 1 fois vers le haut, quand le deuxième point lumineux s'allume, pousser le manche du joystick 2 fois vers le haut et quand le dernier point lumineux (le vert) s'allume, pousser votre joystick vers le haut. Cela aura pour conséquence de démarrer à 98 Km/h et en pleine accélération. Cela fait gagner de précieuses secondes et on peut alors changer de vitesse immédiatement. Voilà!

Au départ, lorsque la première lumière verte s'allume, pousser une fois le joystick vers l'avant. Lorsque la seconde lumière verte s'allume, le pousser deux fois. Lorsque enfin la lumière rouge s'allume, garder le joystick poussé vers l'avant. Ce petit truc vous fera démarrer à 98 Km/h. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur le bouton pour changer de vitesse. Que de secondes gagnées.

Compil Grand Stand

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5339 ØØØØ 5DE3 et remplacez-les par 6Ø04 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $1EA du block ØØ63.

Pour recommencer au circuit ou l'on à perdu, recherchez les octets 4239 ØØØØ 3E2E et remplacez-les par 6Ø04 4E71 4E71. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø3A du block ØØ57.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3Ø3A DBF6 67ØØ et remplacez-les par 3Ø3A DBF6 6ØØ2. Ne pas recalculez le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø48 du block ØØ71.
Toujours pour avoir du temps infini, recherchez les octets 4A5Ø 67ØØ ØØ1C et remplacez les par 4A5Ø 4E71 4E71. Ne pas recalculer le checksum.
Ou rendez-vous à l'offset $1D8 du block ØØ33.

Pour Compilation

Pour avoir les crédits illimités mettre au block $3f, offset $1ea l'octet 4a à la place de 53

COWBOY KIDZ

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 9Ø AB 3D 32 par 3A 9Ø AB ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &8Ø8Ø, Ø.

COBRA FORCE

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur COBRA FORCE
2Ø REM Version K7.
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ35:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4775 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,AØ,21,ØB,ØØ,22
1ØØ DATA 38,BD,2A,ØC,ØØ,11,2Ø,AØ,3E,C3,77,23,73,23
11Ø DATA 72,C3,Ø5,4Ø,21,AF,32,22,FC,AC,21,C2,6F,22
12Ø DATA FE,AC,3E,CD,32,ØØ,AD,C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 D6 par D6 ØØ 27 32 D6.

Pour avoir les vies infinies :
POKE &6FC2,Ø

CRYSTALS OF ARBOREA

Pour avoir une tonne de points de vie et de tous le reste, faites une sauvegarde dès le début de votre partie (sans avoir fait de combat n'y rien d'autre!).
Editez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de secteurs:
Au premier secteur remplacez les 7 chaînes qui suivent par 79 79 79 79 79:
28 2D 32 2D 63
1E 21 26 1E 63
1E 1E 28 32 63

ST

26 23 26 34 63
34 32 2D 3Ø 63
32 39 2D 2F 63
34 33 3Ø 35 63
Puis au secteur 3, remplacez ØØ 19 ØA ØC Ø4 ØØ ØA ØØ Ø6 Ø8 ØB ØF ØD par 79 79 79 79 79 79 79 79 79 79 79 79 79 79.
Pour que les combats ne soient pas trop longs, vous aurez aussi l'infravision, qui vous permettra de voir la nuit, et aussi 5 globes paralysants et 5 téléportations.

Pour avoir des capacités supplémentaires et vous réapprovisionner en énergie, appuyez sur la touche 'CTRL' et la touche 'V'.

AMIGA

Voici la solution complète:

L'hôpital

Dans la cellule :
Prendre la tasse par terre et la clef au pied du lit. Prendre la protection de la fenêtre "wire". Utiliser la tasse pour attraper le scarabée à droite de la porte. Regardez la pancarte du pied du lit : cela provoquera un flash back. Parler au gardien dès qu'il passe par la fenêtre "talk window". Parler 2 fois "pleasant" et vous apprendrez son nom. Lui offrir le scarabée, il vous offre un repas en échange. Prendre le couteau à droite du plateau. S'approcher de la fenêtre et utiliser le couteau sur celle-ci. Vous voici enfin sorti(e) de la cellule.

Sur la corniche :
Ouvrir la 3ème fenêtre.

Dans les couloirs :
Il est conseillé de faire une sauvegarde dans chaque pièce où vous passez à cause des gardiens. Vous arrivez dans la pièce n°1, allez dans la pièce n°2, prendre la couverture sur l'étagère du fond et les ciseaux en haut de l'extincteur. Dans la pièce n°3, prendre le mannequin et le porte-manteau. Retournez dans la pièce n°1 et passez par la fenêtre, retournez dans la cellule. Utilisez le mannequin sur le lit. Allez, en repassant par la corniche dans la pièce n°1 puis dans la pièce n°4.

4- Léonard Spaulding :
Regardez l'objet sur la table. Parlez à l'intercom. Lui offrir une couverture pour pouvoir lui poser des questions. Essayez "help" "pleasant" "help" "pleasant" puis "pleasant", "pleasant" "help" "help". Puis lui poser de nouvelles questions. Essayez différentes possibilités pour apprendre des choses. Allez dans la pièce n°5.

5- Barney Sacnussen :
Bougez le portrait et regardez les inscriptions. Regardez aussi les inscriptions à côté du lit. bougez l'oreiller et prenez la clef. Descendez au 1er étage.

Les salles d'opération :
Il y a deux salles où il n'y a rien à voir. Allez dans la salle n°6, prendre le scalpel à côté de la cible. Allez dans la salle n°7, ouvrez la boîte et prenez la lampe de poche. Allez dans la salle n°8.

8 Le docteur :
Sur le bureau il y a des clefs, les prendre. Regardez la machine à écrire (il y a une lettre). Lire le journal par terre. Bougez le tableau et lire la combinaison. Bougez les livres de l'avant-dernière rangée de livres et ouvrir le coffre. Prenez l'argent. Utilisez le scalpel sur le docteur. Essayez différents tons de discussion afin d'apprendre des choses : "pleasant", "hassle", "hassle" pour apprendre qui veut vous tuer. Montez au troisième étage et allez dans la pièce n°9.

9- Le vestiaire :
Regardez le sang : flash-back. bougez la blouse sur le banc. prendre la clef, l'utiliser sur l'armoire. Prendre les bottes. allez dans la pièce n°1Ø.

1Ø- Le débarras :
Ouvrez le magazine de l'étagère. Prenez le pied de biche dans le tiroir et utilisez le sur la caisse au-dessus des tiroirs. Prenez le grappin. Descendez maintenant au rez-de-chaussée et utilisez sur la porte la clef trouvée dans la cellule de Barney Sacnussen.

11- La chaudière :
Sur le mur il y a une boîte; ouvrez-la et coupez les fils à l'aide de ciseaux. Bougez le charbon et prenez la pioche. Allez vers le trou et utilisez la pioche sur celui-ci. Sauvegardez puis passez par le trou.

Les catacombes :
Trouvez la sortie. Les sauvegardes ne sont pas possibles dans le labyrinthe. Evitez le trou.

La cave :
Sauvegardez. Prenez le chiffon par terre et utilisez-le sur la plaque. Regardez la plaque. Bougez la caisse de gauche. Regardez la 2ème plaque; vous lisez l'année 1943 en chiffres romains. Utilisez le pied de biche sur la caisse au premier plan. Prenez le vin. Regardez l'homme : flash-back. Il y a quatre rangées de bouteilles, bougez dans l'ordre :
1ère rangée: bouteille 1
2ème rangée: bouteille 4
3ème rangée: bouteille 3
4ème rangée: bouteille 3
Un passage s'ouvre.

La falaise :
Allez vers la falaise et choisissez "go to wall" : flash-back. En haut, utilisez le grappin, sur le sommet "top".
Devant l'hôpital, regardez l'avant de la voiture bleue. Puis utilisez les clefs du docteur sur la porte de cette même voiture. Vous êtes enfin sorti(e) de cet hôpital.

Allez à Istanbul en Turquie chez Mac Bain. Il y a une clef à gauche de la chaise, prenez la. Prenez la note sur le bureau, prenez la boîte rouge sur l'étagère. Bougez cette même étagère. Vous trouverez un code. Bougez le bouclier de la statue rouge, un compartiment s'ouvre. Utilisez la clef trouvée sur celui-ci. Bougez l'interrupteur de l'ordinateur et regardez l'ordinateur. En bas à droite, il y a de l'explosif. Prenez-le. Après l'explosion, prenez la boîte contenant le dossier. Maintenant allez chez vous à Istanbul (F9) au clavier pour voyager ou cliquez sur le travel.

Mason's house :
Regardez le bureau : flash-back. prenez la batterie sur la télévision. Regardez le travail sur le bureau et la photo par terre. Bougez le traversin de gauche et prenez la clef. Bougez la plante sur le frigo et prenez le C. A. D. . Prenez le gâteau sur la table. utilisez la clef du traversin sur la porte de la cage: le perroquet s'envole. Lui donner le gâteau; il lâche une clef. Prenez la clef et l'utiliser sur le tiroir du haut du bureau.

Regardez le tiroir et notez le mot. Sortez par la porte. Utilisez le C. A. D. . Le mot de passe est celui trouvé dans le tiroir. Lisez le message. Analysez la note: grossissez-la jusqu'à ce qu'elle devienne lisible, Vous pouvez utilisez l'option "research" pour avoir des renseignements sur ce que vous voulez. Allez chez Lisa Loomir pour lui poser des questions. Prenez l'avion jusqu'à chez Rachel Akure à Jérusalem en Israël. Posez-lui toutes les questions, offrez-lui 5ØØ $, en échange elle vous donnera une seringue. Sauvegardez puis choisissez "leave". Allez en avion au Caire en Egypte chez Fontaine. Sauvegardez tout de suite et essayez de vous approcher suffisamment de l'homme pour pouvoir utiliser la seringue sur lui sans qu'il vous tire dessus. Ensuite choisissez "talk". Posez-lui toutes les questions puis quittez-le. Allez à Athènes en Grèce puis sauvegardez.

La salle de torture :

Approchez-vous du boulet en face de la porte et prenez-le. Prenez la barre à gauche de la catapulte et utilisez-la sur la catapulte. Bougez le levier. Utilisez le boulet sur la catapulte et sauvegardez. Attendre le garde et attendez le moment propice pour actionner le levier afin que le boulet atterrisse sur le garde. Il faudra sûrement vous y reprendre à plusieurs fois. Une fois le garde écrasé, sauvegardez à nouveau puis ouvrez la porte. Evitez que le garde ne vous voie sinon il vous tirera dessus. Placez de l'explosif sur le moniteur de contrôle du garde. Il met quinze secondes avant d'exploser, il faut donc le placer au bon moment sinon l'explosion alertera le garde et il vous tuera. Réfugiez-vous en haut à droite de l'écran, près du coffre. Une fois le garde mort, parlez à l'otage. Posez-lui toutes les questions. Utilisez le C. A. D/(F9).

Analysez la photo: grossissez-la au maximum ainsi vous obtiendrez une inscriptions sur l'un des bras des terroristes.

Recherchez Jackal puis Carlos Ramirez. Prenez l'avion jusqu'en Espagne à Barcelone chez Carlos. Sauvegardez.

Pour 3ØØ $, il vous donnera de quoi ouvrir un coffre. Utilisez ces différents tons l'un après l'autre: "bluff", "bluff", "pleasant", "pleasant", puis lui offrir la bouteille de vin trouvée. Lui poser toutes les questions.

Retournez en Grèce et utilisez le "lockpick" sur le coffre. Prenez le message puis analysez-le à l'aide du C. A. D. .

Allez à Venise en Italie chez Golden Désiré (en avion). Allez dans la salle de danse. Vous pouvez jouer de l'argent dans la machine mais ce n'est pas conseillé. Attendez que le garde du corps s'en aille pour pouvoir entrer dans la loge de Désiré. Prendre la boîte par terre et la clef au-dessus de la porte. Utilisez la clef sur la boîte à bijoux et prendre la clef qui se trouve dedans puis l'utiliser sur le tiroir du haut. Prendre le papier, analysez-le à l'aide du C. A. D. , (F5). Allez dans le bar et parlez au barman. Offrez-lui 5ØØ $ puis posez-lui toutes les questions. Allez chez Buzz, donnez-lui 3ØØ $. En échange, il vous donnera des capsules de somnifère puis employez les tons suivants "hassle", "hassle", "pleasant", puis poser toutes les questions. Aller ensuite voir Scorpion et posez-lui toutes les questions. Une fois que vous l'avez quitté, lisez le message sur le C. A. D. . Puis aller à Rome, poser toutes les questions à Jack Quinn. Puis aller au Colosséum à Rome.

Le Colisséum :

Sauvegarder car il va sûrement falloir plusieurs essais. Quand vous tombez, précipitez-vous vers la cage (le tigre vous suivra), puis une fois sorti (et lui à l'intérieur), actionnez le levier, il sera prisonnier. Bougez les os et prenez le grappin, prenez la corde, approchez-vous de la fenêtre et utilisez le grappin sur celle-ci. Prenez la baguette près du corps, regardez le corps. Prenez l'objet sur la table à côté du journal. Regardez le journal. Bougez le sac par terre, prenez la carte postale. Prenez le sac en bas à droite (il contient toutes vos affaires). Analysez la carte et grandissez-la jusqu'à la détection du microfilm. Bougez la pierre en bas à gauche du corps (en essayer plusieurs). Vous pouvez maintenant aller dans la gare de Belgrade en Yougoslavie, après avoir lu le message de Lisa sur Le C. A. D. .

Dans le train :

Lisez le journal par terre, aller au bout du wagon et lisez le télégramme qui est par terre près du cendrier. Puis prenez-le. Passez dans l'autre wagon ; Jackal est dans le quatrième compartiment, il est déguisé en prêtre. Il faut l'éloigner pour pouvoir fouiller le compartiment. Essayez comme tons "bluff", "hassle", "pleasant". Une fois parti utilisez les capsules sur la nourriture. Allez dans le compartiment voisin. Revenez aussitôt dans le compartiment de Jackal. Il doit être endormi. Prenez alors ses vêtements. Prenez l'attaché-case et l'outil que l'on trouve en ouvrant le compartiment de gauche. Sortez, dirigez-vous vers la droite jusqu'au bout du wagon, puis passez dans le suivant. Dirigez vous de nouveau jusqu'au bout puis utilisez l'outil sur la caisse plate et prenez l'explosif.

Paris :

Sauvegardez. Avec la femme, utilisez les tons "pleasant", "bluff", puis donnez-lui l'attaché-case. Allez vers la porte de gauche et prenez le rouage en haut à droite. Retournez dans la salle précédente et utilisez le rouage sur la tige qui en est dépourvu "shaft". Actionnez l'interrupteur, traversez le canal puis montez à l'échelle. Utilisez l'explosif sur la porte de droite.

La bombe :

Bougez l'éléphant puis bougez la pierre et enfin regardez la bombe. Sauvegardez. Utilisez le tournevis sur les quatre vis puis l'utiliser 3 fois sur la pendule bleue, 1 fois sur la verte et 2 fois sur la rouge.

Coupez les fils dans l'ordre vert, rouge, bleu en utilisant la pince.

Et voilà, cette belle et difficile aventure est maintenant terminée.

COLORADO

Dans le fichier SOS. Fic, secteur selectif ØØ, secteur réel 12, pour les 5"1/4, deplac 496 il y a la séquence ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 ØØ ØØ..., laissez toujours 5 "ØØ" entre les objets Ø1 représente le fusil, Ø2, la hache, Ø3 le couteau, laissez-les car ils sont utiles et passez au secteur, laissez 2 "ØØ" car il y en a déjà 3 au précédent - 2+3+5 "ØØ"- et marque dans les codes hex.:

Ø4: pour caisse dynamite
Ø5: calumet
Ø6: bébé
Ø7: balle d'argent
Ø8: medaillon aigle
Ø9: caillou
1Ø: fiole vie*
15: CORNET-POUDRE*
18: collier
2Ø: peau
21: tas pierre
26 à 3Ø: divers messages
31: dynamite*

*: pour les fioles, les cornets et les dynamites, remplacez les 5 "ØØ" qui suivent le numéro de l'objet et remplace-les par 5 "1Ø" ou 5 "15" ou 5 "31", tu auras pour 1 objet 6 fioles ou 6 cornets ou 6 dynamites.

Ca, c'est pour la sauvegarde, pour débuter le jeu avec les objets désirés faire la même opération dans le fichier TAB.FIC secteur réel 14 avec ça, plus besoin des vies infinies qui enlèveraient l'intérêt du jeu.

Pour se procurer la balle d'argent: au commencement, droite 8 fois, grimper montagne. Ensuite droite 1 fois, sauter, droite 5 fois, sauter 2 fois, droite 1 fois. Prendre hachette, revenir à l'escalier, monter escalier, puis droite 3 fois. Poser hachette devant indien puis prendre balle d'argent.

PC

```
' Choix des objets pour COLORADO
' Par Antonio SIMOES (à taper en GFA 3.Ø)
DIM a(19),b$(19),c(6),d(538)
e%=V:d(Ø)
CLS
FOR i=1 TO 19
  READ a(i),b$(i)
  PRINT i,b$(i)
NEXT i
FOR i=1 TO 6
  READ c$
  c(i)=VAL("&H"+c$)
NEXT i
FOR i=1 TO 6
  REPEAT
    PRINT AT(1,i+19);"Objet ";i;
    INPUT " : ",c$
  UNTIL VAL(c$)>Ø AND VAL(c$)<16
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de COLORADO"
~INP(2)
BLOAD "SOS.FIC",e%
FOR i=1 TO 6
  FOR z=Ø TO 6
    POKE e%+c(i)+z,a(i)
  NEXT z
NEXT i
BSAVE "SOS.FIC",e%,538
DATA Ø1,Fusils,Ø2,Hâches,Ø3,Couteaux
DATA Ø4,Barils de Dynamite,Ø5,Calumets
DATA Ø6,Espèces de Pendentifs
DATA Ø7,Balles en Argent,Ø8,Pendentifs
DATA Ø9,Pépites d'Or,1Ø,Grenades,17,Potions
DATA 21,Poudres,25,Pendentifs,27,Peaux
DATA 28,Pépites Brisés,33,Parchemins N°1
DATA 34,Parchemins N°2,35,Parchemins N°3
DATA 36,Parchemins N°4
DATA 1FØ,1F6,1FC,2Ø2,2Ø8,2ØE
```

ST

```
' Remet l'énergie à fond sur la sauvegarde de COLORADO
' par Christophe PARIS à taper en GFA 3.Ø
larg=1ØØ
DIM oct|(larg)
BLOAD "df0:sos.fic",V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø),&H64
BSAVE "df0:sos.fic",V:oct|(Ø),larg
```

AMIGA

COSA NOSTRA

```
1Ø REM Vies infinies sur COSA NOSTRA version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ29:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2929 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,16,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1E,AØ,21,21
1ØØ DATA AØ,11,ØØ,Ø3,ED,53,2D,Ø1,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3
11Ø DATA ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,3E,A7,32,17,7E,C3,82,Ø5,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 12 A4 3D 2Ø par 3A 12 A4 A7 2Ø.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &7E17,&A7.

CPC

CRACK-UP

Pour avoir 255 vies au premier joueur :
POKE &1154,&FF

Pour avoit 255 vies au deuxième joueur :
POKE &1818,&FF

CPC

CRAFON & XUNK

Pour être invulnérable, recherchez les octets C9, 8E, 3E, 99, 21, E1 et remplacez le 99 par ØØ.

ST

CRAZY SHOT

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Balles infinies pour CRAZY SHOT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3 à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CRAZY SHOT","A:\AUTO\FORA.PRG"
DATA "Balles infinies",&H455Ø,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "Balles infinies",&H479Ø,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "Balles infinies",&H574A,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur dans le fichier 'AUTO\FORA.PRG', les octets 53 6C A4 38 4A 6C A4 38 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6C A4 38 (la recherche et a faire et à modifier 3 fois).
Ou rendez-vous aux l'offsets $455Ø, $479Ø et $574A.

CRAZY CARS

CPC

```
10 REM Temps Infini sur CRAZY CARS (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&228C THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Temps infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face CRAZY CARS (DEPROTEGE)":CALL &BB18
160 BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
180 DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
190 DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,ØB,ØE,Ø4
210 DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,A5,81,3E,5Ø,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

```
10 REM temps infini sur CRAZY CARS 1
20 REM version DISK - compil micro club 1Ø
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&9ØØ TO &97D:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>12336 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6
90 CALL &9ØØ
100 DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD
110 DATA CE,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,1Ø,11
120 DATA Ø8,Ø3,CD,31,Ø9,CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,3E
130 DATA C9,32,99,51,C3,ØØ,4Ø,22,5E,Ø9,7B,32,3C,Ø9
140 DATA 15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,74,Ø9,32,48,Ø9,F5
150 DATA 11,ØØ,Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,72,Ø9,16
160 DATA Ø9,7E,CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5
170 DATA C6,FB,CD,1C,C9,3A,5F,Ø9,C6,18,32,5F,Ø9,18
180 DATA C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ,C1,Ø6,C1,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir du temps infini remplacer les octets B7 C8 3D 27 77 par B7 C8 ØØ 27 77.

Pour avoir du temps infini : POKE &694B,Ø

Compil MICRO CLUB 1Ø

Pour avoir du temps infini: POKE &5199,&C9

Compil LA COLLECTION

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 77 2Ø par ØØ 27 77 2Ø. Ou allez en piste 11, secteur Ø4, adresse Ø1A5 et remplacez le 3D par ØØ.

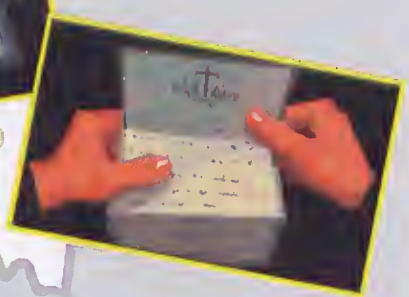
ST

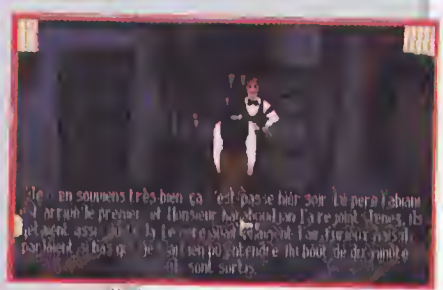
Accélérez jusqu'à 2Ø4 mph et pressez F1Ø afin d'activer la pause. Maintenant pressez 'fire'. Le jeu ralentira mais vous pourrez toujours contrôler la voiture, ceci en appuyant continuellement sur le fire et en vous déplaçant de gauche à droite, ce qui vous fera facilement franchir les barrages de police.

CROISIERE POUR UN Cadavre

08H00
Bureau de Nicklos
Prendre morceau de papier
Défroisser morceau de papier
Lire morceau de papier

08H20
Lire le missel
Prendre la lettre
Lire la lettre
Aller au fumoir
Parler à Tom "la mort de Nicklos"
Aller dans la chambre du père Fabiani
Tirer la valise
Ouvrir la valise





08H10
Aller au bar
Montrer le morceau de papier au barman

08H40
Fermer la valise
Pousser la valise
Aller sur le pont supérieur
Parler à Suzanne "la mort de Nicklos"

09H00
Aller à la salle à manger
Parler à Fabiani "Tom"
Parler à Fabiani "Internement de Suzanne"
Poser un maximum de questions.

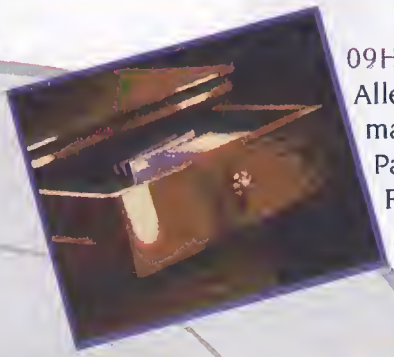
08H50
Aller chez Daphnée (sans frapper)
Parler à Julio "Suzanne"

09H10
Aller au fumoir

09H20
Prendre le papier
Lire le papier
Aller au bar
Parler à Suzanne "Julio"
Parler à Suzanne "automobile de Julio"
Parler à Suzanne "lettres de Fabiani"

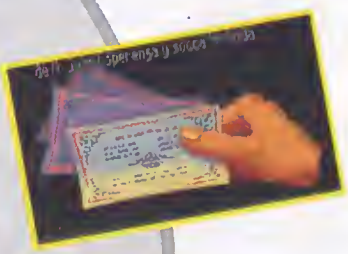
09H30
Aller dans la cabine de Tom
Parler à Tom "la famille de Julio"
Parler à Tom "la valise de Fabiani"
Parler à Tom "Suzanne"

09H40
Aller dans la cabine de Julio
Parler à Julio "l'amitié Suzanne/Fabiani"
Parler à Julio "l'invitation de Suzanne"
Parler à Julio "Tom"



09H50
Aller dans la salle à manger
Parler au père Fabiani "liens Nicklos/Suzanne"

09H20
Prendre lettre de remerciements



10H00
Aller dans la cabine de Raoul
Prendre clé

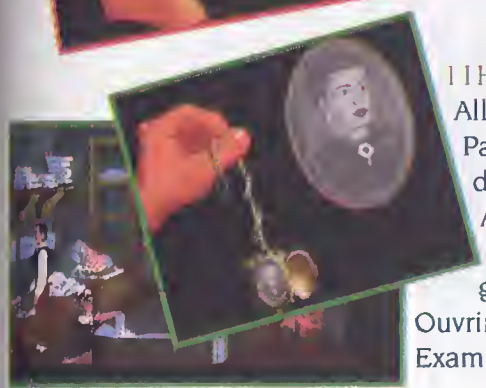
10H30
Aller dans la salle à manger
Ouvrir tiroir
Prendre cartons d'invitation

10H10
Aller dans le bureau de Nicklos
Introduire clé dans la serrure du secrétaire
Ouvrir écrin
Examiner fermoir

10H40
Lire lettre de remerciements
Lire cartons d'invitation
Aller devant la cabine du père Fabiani
Aller devant la cabine de Rébecca

10H50
Aller au bar
Parler à Suzanne "liens Rébecca/Tom"
Parler à Suzanne "les cartes d'invitation"
Aller dans la cabine du père Fabiani
Parler au père Fabiani "lettre de remerciements"

11H20
Aller au bar
Parler à Suzanne "les affaires de Tom"
Aller dans la lingerie
Fouiller le bac (en bas à gauche)
Ouvrir pendentif
Examiner le pendentif

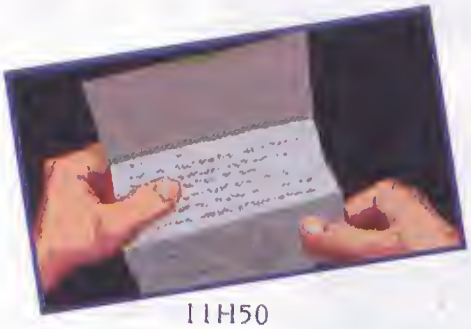


11H00
Aller dans la cabine de Julio
Parler à Julio "la restauration du clocher"
Aller dans la cabine d'Hector
Parler à Hector "mariage Tom/Rose"
Parler à Hector "la kermesse de Fabiani"
Parler à Hector "le dévouement d'Hector"
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré "liaison Tom/Rébecca"

11H30
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré "le pendentif"

11H40
Aller dans la cabine de Suzanne
Ouvrir placard
Fouiller vanity
Prendre lettre

12H20
Aller dans la cabine d'Hector
Parler à Hector "la maladie d'Aglaé"
Parler à Hector "l'hébergement chez Nicklos"
Aller sur le pont supérieur
Parler à Suzanne "la mort d'Aglaé"
Aller dans la cabine de Fabiani
Parler à Fabiani "le testament d'Aglaé"
Parler à Fabiani "le fils d'Aglaé"



11H50
Lire ordonnance
Aller au bar
Prendre verre
Prendre bouteille de whisky

12H00
Aller au pont supérieur
Parler à Suzanne
Servir un verre à Suzanne

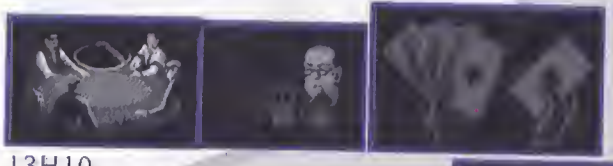
12H10
Parler à Suzanne "Ordonnance"

13H00
Aller dans la cabine de Fabiani
Ouvrir porte de l'armoire (2ème porte)
Prendre montre à gousset

12H30
Aller devant la cabine de Rébecca
Regarder à travers le hublot

12H40
Aller dans la cabine de Daphnée
Ouvrir armoire
Fouiller pile de linge

12H50
Aller sur le pont supérieur
Parler à Rose "le rendez-vous au bar"
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "Rose"
Parler à Daphnée "l'héritage de Désiré"
Aller dans la cabine de Rébecca
Parler à Rébecca "liens Daphnée/Rébecca"
Parler à Rébecca "fiançailles Daphnée/Julio"



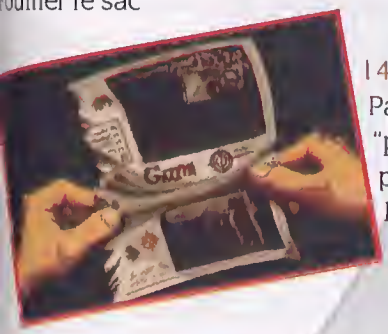
13H10
Aller sur le pont principal bâbord
Parler à Julio "montre à gousset"

13H20
Aller dans la lingerie
Fouiller pot
Aller dans le bureau de Nicklos
Parler à Hector "la partie de poker"
Parler à Hector "la mère de Daphnée"
Parler à Hector "Mercedes"
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "Rébecca"

Aller dans la salle à manger
Parler à Fabiani "relations Tom/Rose"
Aller dans le bar
Parler à Suzanne "Rose"
Aller dans la salle à manger
Parler à Fabiani "le chagrin de Rose"

3H40
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "le mariage Tom/Rose"
Aller au bar
Parler à Suzanne "l'enfant de Rose"

3H50
Parler avec Hector
Aller sur le pont supérieur
Fouiller le sac

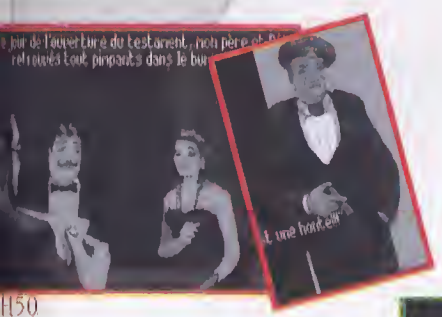


14H00
Parler à Rose "publicité pour pistolet"
Parler à Rose "le caractère de Rébecca"

4H10
Aller dans la cabine de Tom
Ouvrir armoire
Fouiller draps

4H20
Lire lettre
Aller sur le pont supérieur
Lancer bouée

16H00
Aller devant la cabine de Rébecca
Aller dans la cabine de Rébecca
Aller devant la cabine de Daphnée
Aller dans la cabine de Daphnée
Aller devant la cabine de Raoul
Aller devant la cabine de Rose
Aller dans la cabine de Rose
Aller devant la cabine de Fabiani
Aller dans la cabine de Fabiani

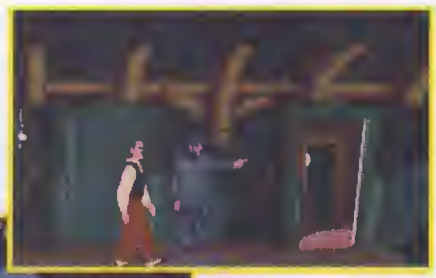


16H50
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "le testament d'Aglaé"

14H40
Parler à Suzanne

15H00
Aller dans la cabine de Suzanne

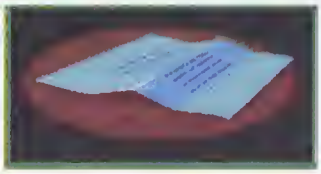
15H10
Ouvrir boîte à musique
Examiner boîte à musique
Introduire petite clé
Bloquer ballerine
Tourner la petite clé
Prendre lettre



15H20 - 15H30
Lire feuille de papier
Aller au bar

15H40
Prendre sac de Daphnée

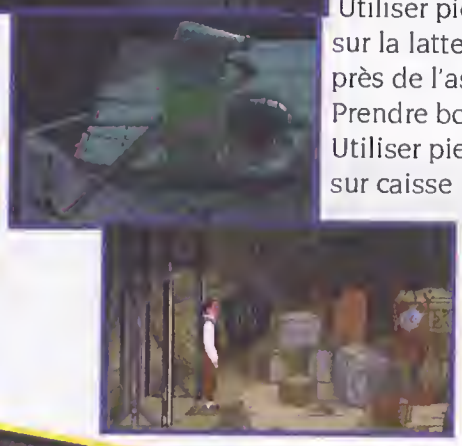
16H10
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré (de tout !)



16H20
Aller dans la cabine de Raoul
Examiner le mot d'Hector

16H30
Aller dans la cabine d'Hector

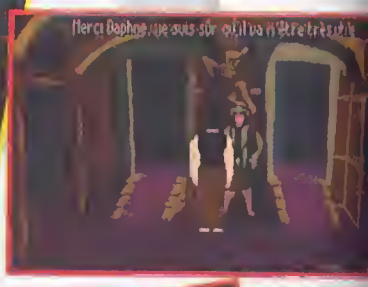
16H40
Aller dans la cuisine
Prendre l'ouvre boîte
Ouvrir la trappe
...
Prendre pied de biche
Utiliser pied de biche sur la latte en bois près de l'ascenseur
Prendre bobine de film
Utiliser pied de biche sur caisse



Utiliser ouvre boîte sur boîte

16H50
Aller dans la salle des machines
Prendre le tournevis

17H00
Aller dans le fumoir
Sortir le projecteur
Examiner le projecteur
Mettre la bobine sur le projecteur
Utiliser le tournevis sur les vis
Actionner interrupteur
Utiliser le tournevis sur les vis
Actionner interrupteur

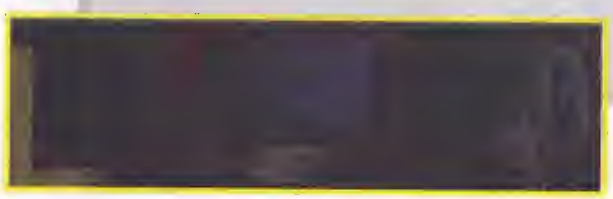


17H10
Aller dans le hall arrière

17H20
Aller dans la cabine de Suzanne
Examiner le corps de Suzanne

17H30
Aller dans la cabine du Capitaine
Prendre livre des techniques de Karaboudjian

17H50
Entrer dans le passage secret
Tuer le mafioso

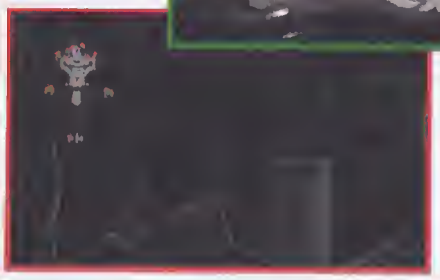


17H40
Aller dans le bureau de Nicklos
Examiner la bibliothèque
Poser le livre des techniques du Karaboudjian
Déplacer les livres pour obtenir le mot "INCAL"
(N'utiliser que les emplacements occupés par des bandes)

18H00
Fouiller le mafioso

18H10
Prendre la marionnette

18H20
Aller dans le fumoir
Montrer la marionnette à Daphnée.



DOSSIER PAR FRAMY

CRACK DOWN

ST

```
' Bombes et Vies infinies pour CRACK DOWN
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 226 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16EADE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\CRACK.PRG",adr%,226
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,13FC,0007
DATA FFFF,8201,13FC,0080,FFFF,8203,4239,FFFF,8260,3F3C
DATA 000A,3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0003,3F3C,0000,42A7
DATA 2F3C,0007,6000,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC
DATA 04F4,0007,6092,23FC,31FC,6010,0000,04F4,23FC,2E1A
DATA 31FC,0000,04F8,23FC,6002,1802,0000,04FC,4EF9,0007
DATA 6000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175
DATA 6574,7465,2064,6520,4352,4143,4B20,444F,574E,000B
DATA 0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

Tapez 'SMURF' et pendant le jeu 'F2' et 'F3', vous aurez les vies infinies.

Mettez le jeu en mode pause (touche 'P') et tapez 'REVENGEOFTHEMENTALMOONMEN'. Tapez 'I' pour avoir 999 vies.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' CRACKDOWN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 5253,"Crackdown",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 0004,0,00000000,00000004,0004,8b,ec,4f,fa,a0
DATA af,8c,80,0,00000000,00000044,0002,04,00,02,ef
DATA 0,00000000,000000b0,0004,60,00,02,90,4e,f8,05
DATA 00,0,00000000,00000342,0016
DATA 20,3c,4e,71,4e,71,21,c0,3b,80,21,c0,3b,9e,21
DATA c0,54,2a,4e,f8,05,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,*
```

Pour choisir son tableau de départ, recherchez les octets 3E,Ø,32,6Ø,ØB et remplacez le ØØ par le numéro du tableau (Ø-F)

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &BB9, Ø.

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &154E, &C9.

Pour choisir votre niveau de départ, faites:
POKE &Ø2A7, X (entre Ø et 15) pendant la seconde page de presentation.

Pour choisir son tableau de départ:
POKE &B6Ø, numéro de niveau (Ø-F)

CPC

```
20 REM Vies et temps infinis
30 REM Choix du niveau de depart
35 REM Sur CRACKDOWN version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A541 TO &A602
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&4E95 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 INPUT"Niveau de depart (1 a 16) ";ni
130 IF ni>16 OR ni<1 THEN 120 ELSE POKE &A5FC,ni-1
140 MODE 1
150 PRINT"Inserer l'original de CRACKDOWN...
160 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A587
170 DATA 11,62,80,21,9E,1F,DD,21,00,04,D5,E5,0E,8C
180 DATA 7E,AB,3C,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,8D
190 DATA 3E,C0,17,D0,06,01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7
200 DATA 79,28,04,46,23,1B,7E,DD,77,00,DD,23,10,F9
210 DATA 23,1B,7A,B3,20,E2,C9,AF,5F,0E,01,C3,66,C6
220 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1,01,00,40,ED
230 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
240 DATA 02,16,1D,E5,D5,CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09
250 DATA 14,7A,FE,23,20,EF,21,B7,85,11,E0,A1,01,00
260 DATA 83,ED,B8,CD,41,A5,21,00,A0,11,07,36,D5,01
270 DATA E1,01,C5,ED,B0,3E,1C,32,4E,A5,3E,FC,32,5C
280 DATA A5,21,91,2F,22,50,A5,D1,E1,DD,21,00,36,CD
290 DATA 4B,A5,AF,32,02,36,CD,0E,BC,AF,32,B9,0B,3E
300 DATA C9,32,4E,15,3E,00,32,27,9F,C3,5E,06,00,00
```

CPC

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 9Ø 32 1D 28 par Ø1 ØØ 32 1D 28, puis remplacez deux fois les octets 28 9Ø 32 1D 28 par 28 ØØ 32 1D 28.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &31D5,Ø
POKE &3451,Ø
POKE &396A,Ø.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 9Ø 32 1D 28 par Ø1 ØØ 32 1D 18, puis remplacez deux fois les octets 28 9Ø 32 1D 18 par 28 ØØ 32 1D 18.

DARKMAN

```
10 REM Energie infinie pour DARKMAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A60D
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&316B THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 9)";lv
90 IF lv>9 OR lv<1 THEN 80
100 POKE &A606,lv-1
110 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de DARKMAN...
120 CALL &BB18:CALL &A583
130 DATA 66,C6,07,11,00,02,0E,81,21,00,01,DF,80,A5
140 DATA 11,00,02,0E,82,21,00,03,DF,80,A5,21,A2,A5
150 DATA 22,64,04,C3,00,01,21,40,00,E5,22,49,0A,D1
160 DATA 21,BC,A5,01,4F,00,ED,B0,11,11,09,0E,03,ED
170 DATA B0,C3,A0,1A,CD,90,02,F5,3A,32,0A,21,FF,30
180 DATA FE,31,28,2B,FE,32,28,2A,21,B5,3F,FE,33,28
190 DATA 20,21,DF,2D,FE,34,28,19,FE,35,28,18,21,84
200 DATA 3E,FE,36,28,0E,21,16,22,FE,37,28,07,FE,38
210 DATA 28,06,21,95,3E,CD,7E,00,F1,C9,FE,34,20,04
220 DATA AF,32,54,2D,AF,77,C9,3E,00,32,38,0A,C9,CD
230 DATA 89,00
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D FA par ØØ FA (6 fois).

Pour avoir du temps infini dans la Partie 4, remplacez les octets 3A 77 44 3D par 3A 77 44 ØØ.

Pour choisir la partie de départ, remplacez les octets AF 32 38 par AF 32 3A, et les octets CD 58 8F 26 ØØ par CD 58 8F 26 LVL -1 (Avec LVL entre 1 et 9).

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

Partie 1: POKE &3ØFF, Ø
Partie 3: POKE &3FB5, Ø
Partie 4: POKE &2DDF, Ø
Partie 6: POKE &3E84, Ø
Parie 7: POKE &2216, Ø
Partie 9: POKE &3E95, Ø

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &8E98, Ø.

Pour choisir la partie de départ, faites POKE &ØA38, LVL -1
(avec LVL entre 1 et 9) et POKE &Ø912, &3A.

Pour les vies illimitées avec une cartouche (comme la mienne "X-POWER Professional 5ØØ") chercher 53 79 ØØ ØØ dc b6 61 ØØ et remplacer 53 par 4a

AMIGA

Pour réussir l'interpolation (photos) placez l'objectif sur une fenêtre au hasard et dès que l'homme passera, branchez l'auto-fire et vous aurez réussi tout une série de belles photos.

ST

DAMOCLES

Pour avoir des brouzoufs infinis, sauvegardez une partie et éditez là avec un éditeur de secteur, rendez-vous à l'offset $1BØ2 et tapez Ø1 11 11 11 11 11.

Voici la solution complète de ce jeu :

Après que le vaisseau se soit posé, entrer dans le bâtiment qui se trouve à droite. Prendre la clé de la voiture. Sortir et monter dans la voiture qui se trouve devant le bâtiment. Suivre la seule route qui se trouve là jusqu'à atteindre une grande bâtisse sur la droite. Entrer et se rendre dans le bureau du Président au 2ème étage. Là, attendre qu'il demande si on désire l'aider à sauver sa planète puis répondre positivement en pressant "O". Maintenant, prendre l'ascenseur et descendre au sous-sol en pressant "B" ou "O". Prendre la clé qui s'y trouve. Voilà!

Ressortir de la bâtisse, remonter dans la voiture et suivre la route qui se trouve juste en face de la porte de sortie du bâtiment jusqu'à atteindre un nouveau bâtiment sur la droite (coordonnées Ø9/Ø9). Sortir de la voiture puis entrer dans le vaisseau qui se trouve là. Mettre les gaz à fond et se diriger vers l'île de coordonnées 626/126. Entrer dans le bâtiment qui se trouve aux coordonnées Ø7/Ø7 et prendre l'ANTIGRAV (au sous-sol). Ressortir et monter dans le vaisseau. Cap sur l'île de coordonnées 75Ø/375. Entrer dans le bâtiment qui se trouve au Ø6/Ø5 et prendre la clé "B" (au sous-sol). Ressortir et remonter dans le vaisseau. Maintenant, cap sur SNOW ISLAND, l'île toute blanche de coordonnées Ø1Ø/5Ø7 et prendre le CUPBOARD qui est en fait le détonateur NOVA n° 2 qui a été camouflé et qui se trouve dans une des pièces du bâtiment situé aux coordonnées Ø3/ØØ.

Retour au vaisseau et retour à CAPITAL CITY (l'île de coordonnées Ø17/284). Se poser à coté du bâtiment situé au 11/Ø8. Sortir du vaisseau et prendre le vaisseau! C'est possible grâce à l'ANTIGRAV! Maintenant que l'on a notre vaisseau dans la poche, entrer dans le bâtiment et descendre au sous-sol (touche "B"). Surprise! Un cube noir! C'est une borne de téléportation. Se mettre face à la flèche montante dessinée sur une des faces du cube et entrer dedans! Paf! On se retrouve dans un bâtiment (coordonnées Ø8/Ø8) sur une île (coordonnées Ø65/439) sur la planète GAEA. Sortir du bâtiment. Poser le vaisseau par terre et y entrer. On va braquer une banque au Ø6/Ø6. Entrer dans la banque et y prendre, pour ne pas dire voler, le LINGOT D'OR qui se trouve au sous-sol. Ressortir, remonter dans le vaisseau et cap sur le magasin (coordonnées Ø4/Ø6). Entrer dans le magasin et déposer le LINGOT D'OR dans la salle de marchandage (la grande salle avec une baie vitrée). Chouette! On possède maintenant 54 ØØØ Ecus. Bon, ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur un autre magasin (coordonnées Ø5/Ø6) pour y acheter une chaîne HI-FI (j'adore la musique...). Entrer dans le magasin, aller dans la salle de marchandage et prendre la chaîne HI-FI qui est en fait le 3ème détonateur NOVA. Ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur l'île de coordonnées 125/687. Maintenant, il faut se rendre au Ø9/Ø2. Là se trouve un bâtiment, y entrer et prendre la NOVA BOMB qui se trouve au sous-sol (presser "B" pour descendre). Ressortir et remonter dans le vaisseau pour maintenant se rendre dans la maison du Professeur HANTZ (coordonnées Ø7/Ø1). Une fois arrivé, prendre le vaisseau et le mettre dans sa poche (très important). Entrer dans la maison et prendre le SIDEBOARD qui se trouve dans une des pièces. Le détonateur NOVA n° 1 qui était camouflé en SIDEBOARD est à nous.

Maintenant, on va se faire téléporter à nouveau grâce au cube qui se trouve dans une des salles de la maison. Ca y est, on a trouvé le fameux cube noir? OK. Comme tout à l'heure, se mettre face à la flèche montante se trouvant sur une des faces du cube et entrer dans le cube.
On se retrouve sur la planète ERIS. C'est pas grave. Se remettre face à la flèche montante de ce nouveau cube et y entrer. Nouvelle planète, c'est DION. On ne va pas s'éterniser ici... On se remet encore une fois face à la flèche montante du cube et on entre. Voilà! On est enfin sur la planète METIS, plus précisément dans un bâtiment au ØØ/Ø6. Sortir du bâtiment. Vite! Sortir le vaisseau de la poche et le poser par terre. Y entrer avant de mourir par suffocation à cause du manque d'air. Ouf! Maintenant, entrer dans le grand bâtiment qui se trouve au Ø5/Ø6. On y est. Au fond de la salle, il y a une table. Se diriger droit dessus et se cogner au mur. Rester là sans bouger...

Miracle! Un passage secret s'ouvre dans le mur et une nouvelle pièce apparaît. Y entrer. A l'intérieur se trouve un WASHBASIN qui est le 4ème (et dernier) détonateur NOVA, toujours aussi bien camouflé. Le prendre.
Ressortir du bâtiment, remonter dans le vaisseau et cap sur les étoiles. Et oui, allons faire un tour dans l'espace... Ca y est, on est dans l'espace. Parfait! Dirigeons nous maintenant vers la comète DAMOCLES et posons nous à sa surface. C'est un peu triste comme lieu n'est ce pas? Ca ne fait rien. Poser la NOVA BOMB au sol. Retourner dans l'espace.

Voilà! Maintenant, il suffit d'activer les 4 détonateurs NOVA pour faire éclater un beau feu d'artifice... Sélectionner la chaîne HI-FI dans le sélecteur d'objets et presser ENTER puis activer le détonateur en pressant "+". Faire de même avec le WASHBASIN, le CUPBOARD et le SIDEBOARD. BOOOUMMM! !! Eris est sauvé et on empoche 1Ø ØØØ ØØØ Ecus (on va pouvoir enfin partir en vacances! !! FIN.

DANDARE III

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' DAN DARE III Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 131ØØ54,"Dan Dare III",1,"vies illimitées"
sum:
DATA
2,Ø,9fcØØ,14,4,5a,37,a,6e,89,ba,a,71,Ø,9fcØØ,dØ,4,33,fc,Ø,4,4,79,Ø,1,*
```

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1278 à partir du 2Ø8éme octet la chaîne : Ø479 ØØØ1 par 33fc ØØØ4. Il faudra ensuite recalculer le checksum.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A, D2, 87, 3D, 32, D2, 87 et remplacez le 3D par ØØ.
(MAX)

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &F744, Ø.

Pour avoir du jet infini, faites:

POKE &Ø6FA, Ø.

Pour avoir des tirs infinis, faites:

POKE &4BBD, Ø.

```
1Ø REM Tout infini sur DAN DARE 3 version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&A7Ø7 TO &A8EE:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5Ø468 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:OUT &FA7E,1:CALL &A7Ø7
9Ø DATA F3,3E,Ø2,21,ØØ,Ø1,CD,7F,A7,3E,Ø3,21,ØØ,CØ
1ØØ DATA CD,7F,A7,AF,32,44,F7,32,FA,Ø6,32,BD,4B,21
11Ø DATA 2F,A7,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,Ø1,D5,ED,BØ,C9,F3,31
12Ø DATA ØØ,Ø1,21,ØØ,88,11,ØØ,86,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11
13Ø DATA ØØ,8E,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,96,Ø1,ØØ,Ø2,ED
14Ø DATA BØ,21,ØØ,9Ø,11,ØØ,9E,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ
15Ø DATA A6,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,AE,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ
16Ø DATA 21,ØØ,98,11,ØØ,B6,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,BE
17Ø DATA Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,4F,DD,21,E2,A8,DD
18Ø DATA 7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
19Ø DATA F0,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8
2ØØ DATA 38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,C3,A7,ØE,18,C5,F5,E5
21Ø DATA D5,CD,C3,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
22Ø DATA 67,1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,BE,A8,3E,Ø6,32
23Ø DATA C3,A8,79,1D,93,32,6B,A8,7B,32,56,A8,1E,CI
24Ø DATA 4B,C3,DE,A7,59,7A,32,B7,A8,32,CØ,A8,22,ØC
25Ø DATA A8,7B,32,C2,A8,79,32,C4,A8,I1,BA,A8,CD,26
26Ø DATA A8,3A,D9,A8,B7,2Ø,F4,11,B4,A8,CD,1Ø,A8,11
27Ø DATA BA,A8,CD,26,A8,11,BD,A8,21,E2,A8,18,1E,CD
28Ø DATA 21,A8,11,B8,A8,CD,26,A8,21,D9,A8,CB,6E,28
29Ø DATA F3,C9,Ø1,AE,A8,18,ØB,Ø1,96,A8,21,D9,A8,18
3ØØ DATA Ø3,Ø1,5F,A8,ED,43,58,A8,1A,47,C5,13,1A,Ø1
31Ø DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,3E,A8,F1,ØC,ED
32Ø DATA 79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ
33Ø DATA C3,5F,A8,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,5F,A8,7A
34Ø DATA B3,C2,5A,A8,1I,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
35Ø DATA 7A,B3,CA,89,A8,ED,78,F2,78,A8,E6,2Ø,C2,6C
36Ø DATA A8,C3,93,A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,89,A8,E6
37Ø DATA 2Ø,C2,85,A8,21,D9,A8,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC
38Ø DATA ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø
39Ø DATA 2Ø,E9,C9,ED,78,F2,AE,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1
4ØØ DATA Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,C8,2A,FF
41Ø DATA ØØ,1A,ØD,Ø3,Ø6,ØF,18,12,Ø9,Ø8,1Ø,16,14,ØB
42Ø DATA Ø1,11,ØØ,3Ø,4Ø,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1
43Ø DATA Ø1,Ø1,4Ø,Ø2,Ø3,11,9B,Ø3,ØA,Ø4,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies pour DANDARE III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 1,"DANDARE III","A:\GAME.DAT",58656
DATA 1,"Vies infinies",&H24CC,&H4790001,&H4790000
```

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'GAME.DAT' de la disquette 1 et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 E8 9E et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 E8 9F. Ou rendez-vous directement à l'offset $24CC.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Chaussures à choisir dans les 5 premières épreuves:

Epreuve 1: TRAINNING — Chaussure 1: TRAINNING SHOES

" " 2: 1ØØ M

" " 2: RUNNING SHOES

" " 3: LONG JUMP — " " 3: LONG SPIKES

" " 4: HIGH JUMP — " " 4: FLAT SPIKES

" " 5: 11Ø M HURDLES — " " 5: SHORT SPIKES

C64

CPC

Compil DOUBLE ACTION

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &17DE,Ø.

CPC

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

```
10 REM 10 vies sur DALEY THOMPSON'S SUPERTEST
20 REM version DISK - compil micro club 16
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A01B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2717 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &3000
90 INK 0,2:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,20:BORDER 2
100 LOAD"FB",&8E00:LOAD"FA",&8800:CALL &A000
110 DATA 21,1A,A0,06,02,CD,77,BC,21,40,00,CD,83,BC
120 DATA CD,7A,BC,3E,0A,32,21,14,CD,03,8E,C7,46,30
```

Après la page de présentation, au moment où la séquence est indiquée appuyez simultanément sur les touches 'CTG' pour pouvoir passer de niveau.

Compil MICRO CLUB N°16

Pour avoir 10 vies (largement suffisant!!), activer votre Multiface pendant le menu, puis:
POKE &1421,&0A

ST

DARIUS

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur, dans le fichier '. PRG' du dossier 'AUTO' les octets : 536E 0F2A 6A04 426E et remplacez-les par 4E71 4E71 6004 426E.

DEFENDER OF THE CROWN

Pour avoir plus de chances de gagner, il faut prendre Wilfred of Ivanhoe. Avec lui, il vaut mieux ne pas organiser de tournoi parce qu'il n'est pas fort. Lors d'un siège d'un chateau, commençer par lancer 3 boulets puis les boules de feu qui tuent des gens.

PC

CPC

DIZZY III

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &A063,0.

CPC

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Quand vous jouez contre l'ordinateur si par exemple, il vous donne comme lettres: D.X.O.A.Z.F.S. Réécrivez les mêmes dans l'ordre.

CPC

DARK CENTURY

```
10 REM Energie infinie sur DARK CENTURY Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1:BORDER 0
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6431 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,46,A0,21,14,A0
110 DATA 22,1C,01,C3,00,01,21,26,A0,11,40,00,ED,53
120 DATA 83,40,01,20,00,ED,B0,C3,00,40,21,58,00,11
130 DATA 72,FF,ED,53,C0,FE,01,20,00,ED,B0,21,00,00
140 DATA 22,C2,FE,C3,50,FC,3E,B6,32,28,57,C3,00,40
150 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &5728,&B6.

AMIGA

DYTER 07

Pour avoir l'armement maximal, il vous suffit de taper 'GIBZ' pendant le jeu.

CPC

DEAD OR ALIVE

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 21 63 50 35 7E par 21 63 50 00 7E.

Pour avoir les vies infinies :
POKE &52B0,0

ST DEATH TRAP

Allez dans les High-Scores même si vous êtes le dernier dans la liste tapez 'GIRLS' ensuite frappez sur les touches 'F6', 'F7' et 'F8' et votre énergie remontera doucement mais sûrement.

PC DEATHTRACK

Faites une sauvegarde sans dépenser d'argent puis avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS), chercher la chaine en héxadécimal: 1Ø 27 ØØ et remplacer par 4Ø 42 ØF et voilà 1 ØØØ ØØØ au lieu de 1Ø ØØØ.

ST DEFENDER II

Tapez 'GOATY' pour être invincible. Essayez les codes : LEMAC, ZIPPO, LAZER, MAMOG, FUNKY&DONKY.

AMIGA DENARIS

Quand le message"insert data disk" apparaît,appuyez sur "z" puis mettez la souris dans le port joystick et pressez son bouton droit pour avoir des vies infinies.

Pressez Z après la partie de sélection, puis connectez la souris dans le port d'entrée, et tenez enfoncé le bouton droit de la souris pendant que le reste du soft se charge. Vous voilà dans le cheat mode.

CPC DEFCON I

Pour avoir des vies infinies dans la 1ère partie, remplacez les octets 3A ØØ 6Ø 3D CA par 3A ØØ 6Ø ØØ CA. Pour avoir des vies infinies dans la deuxième partie, remplacez les octets 3A 28 6Ø 3D CA par 3A 28 6Ø ØØ CA. Pour avoir des vies infinies dans la troisième partie, remplacez les octets 3A F4 5F 3D CA par 3A F4 5F ØØ CA.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &5FE1,Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites POKE &6ØØ9,Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie, faites POKE &5FD5,Ø.

CPC DEFENDER OF THE EARTH

```
1Ø REM DEFENDERS OF THE EARTH version Disk
2Ø REM Energie infinie Par Carine & Nicolas
3Ø (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5C3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&1C57 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,3:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"Inserer l'original de
11Ø PRINT"DEFENDERS OF THE EARTH...":CALL &BB18
12Ø FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
13Ø DATA 1E,ØØ,ØE,Ø1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
14Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
15Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,8Ø,16,Ø3,CD,8Ø,A5,21
16Ø DATA F8,Ø2,22,44,8Ø,21,BC,A5,11,F8,Ø2,Ø6,Ø1,ED
17Ø DATA BØ,C3,ØØ,8Ø,3E,C9,32,B5,83,C3,DD,A9
```

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &83B5,&C9.

ST DARKSIDE

Un super TRUC!!! : Tenez enfoncées les touches 2 et 8 et le FIRE pour observer des images digitalisées par les programmeurs. Génial!

DEFLEKTOR

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  DEFLEKTOR  JOYSTICK (C) 1991
DATA 2257,"DEFLEKTOR",2,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ,ØØØ4,ØØØ2,6e,42,7b,28
DATA      Ø,ØØØØ,ØØ3e,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø1,e2,a2,4e,f9,ØØ,ØØ,eØ,ØØ
DATA 4e,f9,ØØ,ØØ,eØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø, offset $3E mettre l'octet 13 FC ØØ 4A ØØ Ø1 E2 A2 4E F9 ØØ ØØ EØ ØØ à la place de 4E F9 ØØ ØØ EØ ØØ et recalculer le checksum.

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies à DEFLEKTOR par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "DEFLEKTOR","A:\AUTO\DEF.PRG"
DATA "Vies infinies",&H55E,&H5379ØØØØ,&H6ØØ6ØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\DEF.PRG', les octets 5379 ØØØØ ØØ3A 67Ø4 et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØØ ØØ3A 67Ø4.
Ou rendez-vous à l'offset $55E.

DEMONIAK

PC

```
1Ø ' Force raisonnable, dextérité potable et stamina relativement
2Ø ' bon pour DEMONIAK - Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
4Ø OPEN "O",#1,"DEMON.COM"
5Ø FOR I=1 TO 186:READ A
7Ø PRINT #1,CHR$(A);
8Ø NEXT:SYSTEM
1ØØ DATA 233,165,Ø,1ØØ,1Ø1,1Ø9,46,Ø,1,15,39,15,39
11Ø DATA 15,39,184,1,61,186,3,1,2Ø5,33,139,216,184
12Ø DATA Ø,66,185,Ø,Ø,186,94,56,2Ø5,33,18Ø,64,185
13Ø DATA 6,Ø,186,9,1,2Ø5,33,184,Ø,66,186,242,55
14Ø DATA 185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,185,6,Ø,186,9,1
15Ø DATA 2Ø5,33,184,Ø,66,186,22,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33
16Ø DATA 184,64,Ø,185,6,Ø,186,9,1,2Ø5,33,184,Ø
17Ø DATA 66,186,7Ø,62,185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,186,9
18Ø DATA 1,185,6,Ø,2Ø5,33,184,Ø,66,186,58,56,185
19Ø DATA Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,186,9,1,185,6,Ø,2Ø5
2ØØ DATA 33,184,Ø,66,186,166,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø
21Ø DATA 64,186,9,1,185,6,Ø,2Ø5,33,184,Ø,66,186
22Ø DATA 2Ø2,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø
23Ø DATA 74,187,168,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,168,3,233,85,255
```

Pour avoir les caractéristiques au max:

Editez votre sauvegarde et mettez ØF 27 ØF 27 ØF 27 aux offsets 1443Ø, 14322, 14358, 15942, 14394, 145Ø2, 14538.

DIMENSION OMEGA

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets EE 2B 22 F7 27 par EE ØØ 22 F7 27.

Pour avoir du temps infini sur la première partie, remplacez les octets 3D 32 C3 27 C9 par ØØ 32 C3 27 C9.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, remplacez les octets EE 2B 22 A2 2A par EE ØØ 22 A2 2A.

Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, remplacez les octets 3D 32 6C 2A C9 par ØØ 32 6C 2A C9.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites : POKE &21FB,Ø.

Pour avoir du temps infini sur la première partie, faites: POKE &1D78,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, faites : POKE &245C,Ø.

Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, faites : POKE &1FAA,Ø.

DIE HARD

PC

Pour être invulnérable, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier 'DIE.EXE', puis allez au secteur 44, déplacement 234, et remplacez par C7 Ø6 6A 61 1D ØØ 9Ø.

CPC

DICK TRACY

```
10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Et choix du level
30 REM Sur DICK TRACY (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5EF
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&24D6 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 5)";lv
110 IF lv>5 OR lv<1 THEN 100
120 POKE &A5B3,lv-1:MODE 1
130 PRINT"Insérer l'original de DICK TRACY...
140 CALL &BB18:CALL &A58F
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA C9,CD,83,A5,3E,C3,32,04,03,21,A5,A5,22,05
170 DATA 03,3E,50,32,B3,02,C3,00,01,F3,21,B5,A5,22
180 DATA 9B,82,C3,00,80,CD,03,54,3E,00,00,21,AF,A5
190 DATA 11,15,43,01,06,00,ED,B0,AF,32,C6,5D,32,3C
200 DATA 44,32,7A,43,32,6C,59,32,0D,5A,32,B2,5A,32
210 DATA ED,58,32,92,59,32,33,5A,21,3E,0E,22,74,43
220 DATA 21,32,79,22,76,43,3E,A2,32,78,43,C3,00,40
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 28 ØD 3D par 28 ØD ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 7Ø A2 par ØØ 32 7Ø A2.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3A 9C 7F FE Ø2 38 Ø5 par 3E ØE 32 79 A2 38 ØØ, puis remplacez trois fois les octets 3D 32 78 par ØØ 32 78, enfin remplacez trois fois les octets 3D 32 79 par ØØ 32 79.

Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets ED BØ CD Ø3 54 AF par CD Ø3 54 3E XX ØØ (XX étant compris entre Ø et 4).

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &443C,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &5DC6,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &4374,&3E
POKE &4375,&ØE
POKE &4376,&32
POKE &4377,&79
POKE &4378,&A2
POKE &437A,Ø
POKE &596C,Ø
POKE &5AØD,Ø
POKE &5AB2,Ø
POKE &58ED,Ø
POKE &5992,Ø
POKE &5A33,Ø.

Pour choisir votre niveau de départ, faites:
POKE &4315,&CD
POKE &4316,&Ø3
POKE &4317,&54
POKE &4318,&3E
POKE &4319,XX
POKE &431A,Ø
(XX étant compris entre Ø et 4).

DOGS OF WAR

TOUS

Dans ce soft, sachez qu'il n'est pas toujours bon de jouer à deux, dans la mesure où la clé du succès de ce jeu réside dans vôtre capacité à vous emparer des choses rapidement, puis vous déplacer lentement vers le haut où à travers l'écran afin de découvrir de plus en plus d'ennemis, un par un. Tout comme dans Leatherneck seuls les timbrés se précipitent en avant pour leur faire tomber dessus de plus en plus d'ennemis. A deux joueurs il est difficile de savoir si votre camarade ne se rue pas en avant inconsciemment, perdu dans le feu de l'action. Alors, jouez seul et prenez vôtre temps.
La meilleure combinaison d'armes qui dépasse de loin toutes les autres dans ce soft est un M-16 doublé d'une lance-grenades M2Ø3, assemblés avec un lance-roquettes RPK-7.

Sachez que le lance roquettes dont vous disposez importe peu ; RPK, M. A. W, ou autre, ils ont tous la même portée destructrice sur les tanks, voitures blindées, blockhaus, et camions. Le mini-pistolet peut durer pour un moment si un autre joue, mais reste trés imprécis. Bizarrement, ce sont la France et le Pakistan qui sont les parties les plus difficiles, avec quelques véhicules à détruire et des soldats totalement imprévisibles, qui se déplacent un peu partout. Contre cela, munissez vous bien de lance-roquettes et restez en arrière dans les sections à scrolling horizontal.

Tapez 'TIMBO' avant de démarrer et avec F5, vous disposerez de chiens, de guerres infinis, etc....

AMIGA

DISCOVERY

```
BLOCK EDITOR V1.0
' DISCOVERY trainer
DATA 177590,"Discovery",1,"un max de vie"
sum:
DATA 0001,0,2b400,a2,01,ff,13,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $15a à l'offset $aa mettez ff à la place de 13

CPC

DONKEY KONG

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &8A18,Ø.

D/GENERATION

En possession d'un paquet ultra-confidentiel , vous atterrissez sur la plate-forme du 80ème étage des laboratoires de GENOQ. Dès votre arrivée, vous remarquez qu'il se passe quelque chose d'étrange... Vous voici dans de beaux draps ! Venu(e) juste pour remettre un paquet, vous vous retrouvez obligé(e) de prolonger votre visite dans cet endroit bien dangereux.

Ordre des scènes :
001 / 006 / 008 / 003 / 043 / 036 / 009 / 010 / 026 / 011 / 007 / 2 / 013

Scène 009
Utiliser le ricochet du laser.
Scène 010
Utiliser le ricochet du laser.
Scène 036
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 026
Détruire l'œil électronique.
Scène 012
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 013
Provoquez une collision entre un Néogène et la barrière de plasma pour la détruire.

Tout au long de cette aventure et au fil des nombreux étages vous, devrez désinfecter les lieux, c'est à dire éliminer les Néogènes et bloquer les bouches ventilation, secourir les personn bloquées (pour gagner des vies), ramasser clés, bombes, grenad laser..., tout en évitant les nombre pièges (plaque électrifiée, traqueur, b rière de plasma, Néogène...). Engagez conversation avec les employés GENOQ pour obtenir des informati voire plus si affinités ! Consultez les or nateurs ; ils commandent parfois l'ouv ture d'une porte sous réserve connaître le code. Un dernier conse très vite vous serez en possession d' laser alors pensez à la chose suivante cas de problème : "le laser ricoche sur murs". Pour les premiers étages, je vous di s'il faut l'utiliser mais ensuite vous aurez ass d'expérience pour vous en apercevoir. Etes-vo prêt(e) ?

En lisant la solution, ci-dessous, repérez sur les plans le numéro la scène (appuyez sur la touche 'S' de votre clavier pour vous as rer que vous êtes au même endroit). Puisque tout est indiqué les plans, seules les actions particulières sont écrites. Référez-vo à la légende pour bien comprendre les plans. Good luck, buena suerte, bon chance (Europe oblige !).

DOSSIER
PAR FRAMY

Ordre des scènes :
030 / 027 / 019 / 045 / 034 / 035 / 033 / 029 / 033 / 028 / 031 / 042 / 032 / 030

81

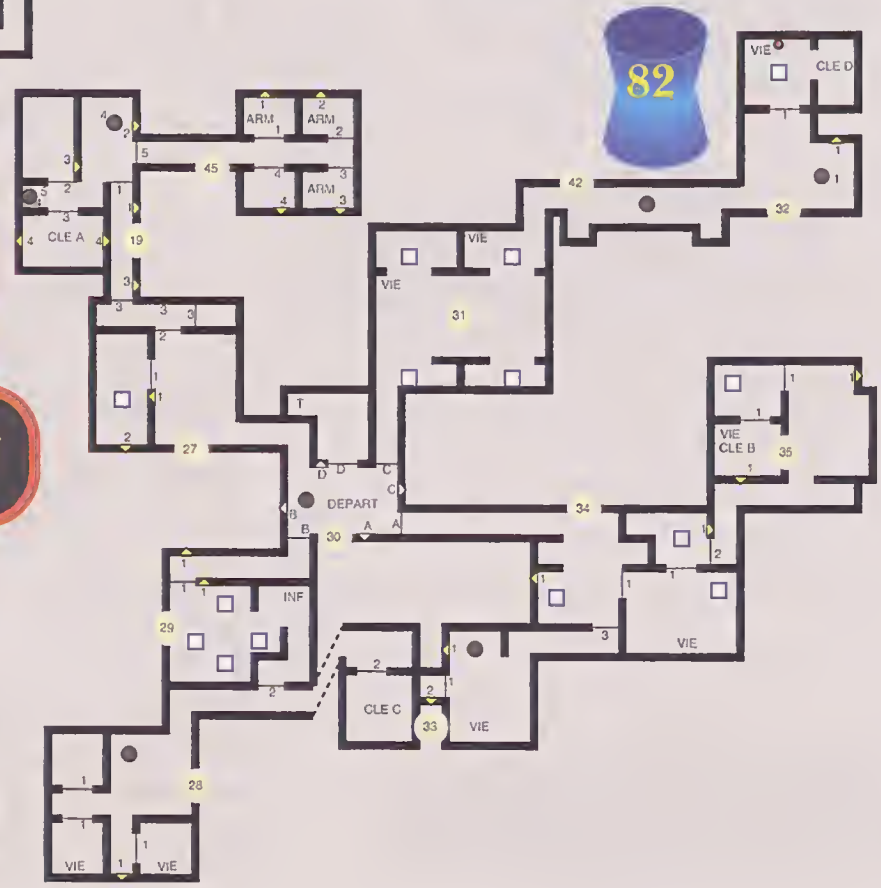
Ordre des scènes :
014 / 015 / 017 / 018 / 046 / 016 / 020 / 021 / 022 / 023 / 004 / 021 / 040 / 025

Scène 014
Tirer deux fois pour ouvrir la porte suivante.
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.
Scène 020
Provoquer une collision entre un Néogène et la barrière de plasma pour la détruire.
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.
Scène 022
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 023
Détruire la poubelle puis ouvrir la porte n°3.

Scène 004
Discuter avec l'employé et noter le code d'accès (SETH, OSTRICH).
Scène 023
Introduire le code d'accès dans l'ordinateur pour ouvrir la porte n° 4.
Scène 040
Utiliser le téléporteur pour passer de l'autre côté du mur.

Scène 019
Utiliser le ricochet du laser.
Scène 034
Tirer deux fois pour ouvrir la seconde porte. Désinfecter le lieu pour ouvrir les portes n° 2 et n°3.
Scène 035
Au lieu de tirer deux fois sur le triangle 1, rester sur la porte 1 et tirer une fois (mais c'est comme vous préférez !).
Scène 029
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.
Scène 032
Détruire l'œil électronique.

82



Ordre des scènes :
024 / 039 / 002 / 041 / 037 / 041 / 044 / 005

Scène 005
Provoquer une collision entre l'employé et la barrière de plasma pour les détruire. Cet employé est un Néogène !

Scène 083
Un Néogène se dirige vers vous, éclater-le avec une grenade. Ramasser l'arme. Grâce à ce bouclier vous pouvez attraper les barrières de plasma en les touchant !
Scène 075
Ouvrir la porte n°2 puis courir vite devant la barrière de plasma pour attirer le Néogène et lui faire

Ordre des scènes :
074 / 062 / 083 / 088 / 075 / 057 / 056

détruire. Parler avec l'employé et si vous êtes sympa vous obtiendrez un bouclier. Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 057
Utiliser un bouclier pour passer, prendre l'arme puis faire demi tour.
Scène 056

Ordre des scènes :
051 / 077 / 078 / 081 / 079 / 087 / 086 / 060 / 063 / 085 / 084 / 082 / 073

Scène 051
Aucun problème pour vous maintenant !
Scène 077
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 078
Détruire l'oeil électronique. Le système d'ouverture de la porte n°5 se trouve derrière l'armoire alors détruisez-la pour y accéder !
Scène 060
Utiliser une grenade pour détruire le Néogène.
Scène 082
Entrer le code 'DEATH' dans l'ordinateur pour ouvrir la porte n° 2.
Scène 073
Après avoir franchi les barrières de plasma tirer une fois pour ouvrir la première porte puis courir vers la seconde porte qui s'ouvre ensuite.

Ordre des scènes :
076 / 055 / 059 / 065 / 066 / 067 / 066

Ordre des scènes :
101 / 128 / 118 / 132 / 120 / 107 / 135 / 124 / 116 / 117 / 111 / 109

Scène 059
Attention...

Scène 065
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 5. La première personne est un Néogène.

Scène 066
Attirer les Néogènes et tirer dessus, lorsqu'ils sont au dessus des plaques électrifiées, pour vous ouvrir un passage.

Scène 107 :
Détruire l'oeil électronique.

Scène 124 :
Utiliser une de vos barrières de plasma pour activer alternativement les serrures.

Scène 116 :
Exploser la barrière et le traqueur en posant une bombe.

Scène 117 :
Lorsque les 4 traqueurs sont en haut, actionner les serrures 1, 2 puis 3 (pour tous les baisser). Dans les autres cas, cherchez un peu, ce n'est pas sorcier.

Scène 111 :
A partir de maintenant vous avez 20 minutes pour finir le jeu ! Une fois ce temps écoulé, l'immeuble sera détruit et vous avec. VITE !

LEGENDE

- Traqueur
- Bouche de ventilation
- Oeil électronique
- 999 — Numéro de la scène
- ARM — Arme
- VIE — Personnage à sauver
- INF — Ordinateur
- T — Accès à l'étage supérieur
- Porte
- Serrure

(Vous pouvez utiliser toutes vos armes car elles ne serviront plus à l'étage suivant. Alors profitez-en !)

Scène 108
Activer la serrure n°3, puis n°2 deux fois, puis n° 6, prendre la clé puis activer la serrure n° 6.

Scène 129
Envoyer un laser dans le sens de la flèche bleue.

Scène 130
La poubelle à coté de l'employé est un Néogène !

Enfin le dernier étage ! Devant vous ce fameux DERRIDA en apparence seulement... Vous lui remettez le paquet en question, croyant bien faire, mais vous constatez très vite que vous vous êtes trompé(e). Vous vous retrouvez dans une salle bleue. Sortez par la droite. Vous vous retrouvez dans une salle avec des yeux. Descendez en diagonale puis remontez de même pour sortir de l'autre côté. Vous voici devant le vrai DERRIDA. Parlez avec lui pour en savoir plus sur cette aventure.

Maintenant il faut courir vite et bien. Vous ne disposez que de votre agilité comme seule arme. Lorsque vous serez devant DERRIDA à la scène n° 121, attirez-le vers vous puis courez sans vous arrêter vers la scène n° 122. DERRIDA va vous suivre. Appuyez sur le bouton 'A' et regardez le résultat (cette scène est interdite aux moins de 14 ans) ! Retournez à la scène n° 121 et repartez de la même façon que vous êtes venu(e).

DISC

ST

```
' L'adversaire ne marque plus de point!! pour DISC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E45B2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\DISC.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0002
DATA 0048,227C,0000,1000,207C,0000,009C,2E3C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4449
DATA 5343,2100,23FC,4EF8,1010,0003,F036,4EF9,0003,F000
DATA 21FC,4EF8,00D0,0172,21FC,0C79,5220,00D0,21FC,0000
DATA 995A,00D4,21FC,6608,33FC,00D8,21FC,4E71,0000,00DC
DATA 21FC,995A,2C5F,00E0,31FC,4E73,00E4,4EF8,0140,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

Pour battre Eagle, et ainsi augmenter ses capacités, il faut se placer tout en bas sur la 2ème case à partir de la gauche, puis appuyer sur feu et garder la manette vers le bas jusqu'à la fin. Ne surtout pas bouger et rester bien au milieu de la plaque.

DR DOOM'S REVENGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets FD 7E 1F par 3A 1Ø 84 puis remplacez deux fois les octets FD 77 1F par 32 1Ø 84.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &21C1,&3A
POKE &21C2,&1Ø
POKE &21C3,&84
POKE &21C6,&32
POKE &21C7,&1Ø
POKE &21C8,&84
POKE &21D7,&32
POKE &21D8,&1Ø
POKE &21D9,&84.

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur Dr.Doom's revenge Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø CLS:OPENOUT"W":MEMORY &CFF:CLOSEOUT:LOAD"DOOM2"
4Ø POKE &21C1,&3A:POKE &21C2,&1Ø:POKE &21C3,&84
5Ø POKE &21C6,&32:POKE &21C7,&1Ø:POKE &21C8,&84
6Ø POKE &21D7,&32:POKE &21D8,&1Ø:POKE &21D9,&84
7Ø CALL &157B
```

Pour faire remonter le niveau d'énergie, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'H'. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.

AMIGA

DRAGONUS

Pour avoir des vies infinies,faites:

POKE 9926,24.
Pour redémarrer, faites :
SYS 2Ø58.

C64

DIZZY

```
1Ø REM Vies infinies sur DIZZY
2Ø REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.1Ø
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>7134 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
9Ø MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,ØE,BC,ED,53,ØF,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,B0,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,B0,C9,21,14,BF,22,8A,41,3E,C3,32
13Ø DATA 89,41,3E,C9,32,ØE,BC,AF,C3,47,41,3E,Ø1,32
14Ø DATA 71,Ø1,21,22,BF,22,E9,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32,3A
15Ø DATA 95,C3,B1,73,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØC 95 3D 32 par 3A ØC95 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &953A,Ø.

Pour avoir des vies infinies :
POKE 15942,173
Exécution :
SYS 8192

C64

DOMINATOR

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 32Ø à l'offset $14e et remplacez la chaîne 53 79 ØØ ØØ 5e ae par la chaîne 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculez le checksum.

AMIGA

Pour les vies infinies tapez 'SHAFT' dans les High-Scores. Pour accéder au jeu caché en plein écran tapez dans les High-Scores ZAE of NeXt.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\D.IMG', les octets 5379 ØØØØ 5AB6 6B1Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 5AB6 6B1Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $482C.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     DOMINATOR Trainer ; (c) Joystick 199Ø
DATA 329946,"DOMINATOR",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ28ØØØ,ØØØØØ14e,ØØØ6,4e,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,ØØ,5e,ae,Ø,ØØ28ØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,Øb,4a, 6d,43,bc,d9
DATA 72,4b,*
```

DOUBLE DRAGON

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez dans le fichier 'DDMAIN.EXE', les octets C7 Ø6 78 E8 Ø2 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 78 E8 FF FF.

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez dans le même fichier les octets C7 Ø6 7A E8 Ø2 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 7A E8 FF FF.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le même fichier les octets C7 Ø6 7C E8 Ø5 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 7C E8 FF FF.

PC

```
1Ø REM Credits et temps infinis sur DOUBLE DRAGON
2Ø REM Pour la compil Disk LES MAITRES NINJA
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A553:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>7898 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,23,CD,49,A5,21,ØØ,47,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
13Ø DATA 11,ED,BØ,[illegible],1E,24,E5,CD,49,A5,D1,Ø1,ØØ,18
14Ø DATA Ø9,14,7A,FE,27,2Ø,F1,AF,32,33,1E,32,6E,ØC
15Ø DATA C3,4Ø,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

CPC

Appuyez sur ESC et cliquez les 2 boutons de la souris en même temps, puis rappuyez sur esc pour avoir les crédits infinis.

Mot de passe pour permettre de passer des niveaux supérieurs ou d'obtenir l'invincibilité, de la force ou du temps infinis, quand vous êtes dans l'écran des HIGH SCORES, tapez l'une des phrases suivantes:

ST

Level One Please
Level Two Please
Level Three Please
Level Four Please
Last level Please
I Do Not Want To Die
Give Me More Health Please
Give Me Loads Of Time Please.

Tapez pendant la page de présentation 'RU CALLING MY PINT A POFF' puis la touche 'Return'. Maintenant pendant le jeu, il vous suffira d'appuyer sur la touche 'Del' pour supprimer tous les ennemis présents sur l'écran.

ST

DRAGON'S BREATH

Voici un sort pour doper les capacités de votre dragon! (1ØØ% partout)

I) Moudre et chauffer 2 dores de Rosgon
II) Ajouter et refroidir 2 dores de Mionocal
III) Moudre 2 dores d'Oregense
IV) Couper et refroidir 2 doses de Haloras
V) Ajouter et chauffer 2 dores de Igele
VI) Ajouter 2 dores de Arolig
VII) Moudre et chauffer à nouveau 2 dores de Rosgon (pour donner de la puissance au sort).

DOUBLE DRAGON II

Voici un petit cheat, Tapez toute cette phrase lorsque le logo DD2 est a l'écran puis appuyez sur le joy pour jouer:

I AM AN IMPATIENT LITTLE TWERP WHO WANTS TO REACH THE END OF THE' GAME EASILY WITH INFINITE LIVES AND WITHOUT PLAYING PROPERLY LIKE I AM SUPPOSED TO'

Le résultat est pour le moins surprenant.

AMIGA

Crédits infinis, fichier : DRAGON2.EXE. Prenez un éditeur de secteur et chercher : Ø2 ØØ C7 Ø6 AA 5D Ø2 ØØ puis remplacer par : FF ØØ C7 Ø6 AA 5D FF ØØ.

PC

Rechercher la chaine héxadécimale suivante: B8 48 ØA 8E D8 8E CØ B8 ØØ ØØ E8 2B Ø5. Remplacer les 21 octets suivants par des ØØ. Ensuite, 39 octets plus loin (après le 5D), même opération pendant 17 octets, et 12 octets plus loin, après le FF, remplacer les 29 octets d'après par des ØØ.

Ceci vous permettra de commencer au 5ème niveau avec un maximum de vies.

Pour démarrer le jeu, mettez le disque 2 (EGA) dans le lecteur et tapez "TANDY". Puis, choisissez "CLAVIER" ou "JOYSTICK" et quand vous commencerez à jouer, vous constaterez que tous les ennemis sont identiques, même les monstres de fin et le jeu en sera grandement facilité.

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Crédits et Vies infinis pour DOUBLE DRAGON II
' à taper à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "DOUBLE DRAGON II","A:\DD2.PRG"
DATA "Vies infinies pour le j1"
DATA &HCBF8,&H5339ØØØ2,&H6ØØ4ØØ2
DATA "Vies infinies pour le j2"
DATA &HCC6E,&H5339ØØØ2,&H6ØØ4ØØ2
DATA "Crédits infinis",&HCBC8,&H5339ØØØ2,&H6ØØ4ØØ2
DATA "Crédits infinis"
DATA &HCC38,&H5339ØØØ2,&H6ØØ4ØØ2,"FIN"
```

ST

Jouez à deux, et appuyez sur les deux boutons de feu en même temps, puis sur la touche 'ESC' pour les crédits infinis.

Pour avoir de l'énergie infinie remplacez EA AF 32 99 AE par EA AF 3A 99 AE puis remplacez Ø1 3D 32 99 AE par Ø1 3D 3A 99 AE puis remplacez C8 3D 32 99 AE par C8 3D 3A 99 AE puis remplacez Ø1 AF 32 99 AE par Ø1 AF 3A 99 AE.

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2CA6,9
POKE &3185,Ø
POKE &34A3,Ø
POKE &327F,Ø

```
1Ø REM Vies et temps infinis sur DOUBLE DRAGON 2
2Ø REM Version Disk - (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A64A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>728Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A639,L-1
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,4Ø
12Ø DATA ØØ,16,26,D5,CD,4Ø,A6,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A
13Ø DATA FE,2A,2Ø,F1,AF,32,C6,1B,32,C7,1B,32,CF,ØA
14Ø DATA 3E,ØØ,32,5C,1D,C3,4C,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,EL
15Ø DATA 66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &1BC6,Ø
POKE &1BC7,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &ØACF,Ø.

Pour choisir votre level de départ, faites: POKE &1D5Ø,L entre Ø et 4.

CPC

Pour avoir des vies infinies, tapez :
- Pour le joueur 1:
POKE 46537,173
- Pour le joueur 2:
POKE 46533,173

C64

DRUID II

```
1Ø REM Energie infinie sur DRUID II version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &A2ØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A932 TO &AAA5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4Ø846 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø OUT &FA7E,1:CALL &BBØ6:CLS:CALL &A932
9Ø DATA F3,3E,Ø2,21,88,13,CD,54,A9,3E,Ø3,21,ØØ,CØ,CD,54
1ØØ DATA A9,3E,3A,32,4D,19,32,2C,1E,32,4A,21,32,25,1F,C3
11Ø DATA 88,13,DD,21,99,AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD
12Ø DATA 23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3
13Ø DATA 3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,9C,A9,ØE,Ø5,C5
14Ø DATA F5,E5,D5,CD,9C,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
15Ø DATA CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,8Ø,AA,32,89
16Ø DATA AA,22,DD,A9,7B,32,8B,AA,79,32,8D,AA,18,11,7A,32
17Ø DATA 8Ø,AA,32,89,AA,22,DD,A9,79,32,8B,AA,32,8D,AA,11
18Ø DATA 83,AA,CD,F9,A9,3A,91,AA,B7,2Ø,F4,11,7D,AA,CD,E3
19Ø DATA A9,11,83,AA,CD,F9,A9,11,86,AA,21,99,AA,CD,Ø1,AA
2ØØ DATA C9,CD,F4,A9,11,81,AA,CD,F9,A9,21,91,AA,CB,6E,28
21Ø DATA F3,C9,Ø1,4C,AA,18,ØB,Ø1,2E,AA,21,91,AA,18,Ø3,Ø1
22Ø DATA 23,AA,ED,43,1B,AA,1A,47,13,C5,1A,13,CD,52,AA,C1
23Ø DATA 1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,23,AA,ØC,ED,78,77,ØD
24Ø DATA 23,ED,78,F2,23,AA,A2,2Ø,F2,21,91,AA,ED,78,FE,CØ
25Ø DATA 38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3
26Ø DATA 2Ø,EA,3A,92,AA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,4C,AA,C9
27Ø DATA Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC
28Ø DATA ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F
29Ø DATA 38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1
3ØØ DATA Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø3,49,2A,FF,ØØ,4Ø
31Ø DATA 8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø2,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,1Ø,Ø2,Ø6,Ø2,1E,Ø3
32Ø DATA ØC,Ø2,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

CPC

DOUBLE DETENTE

```
10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DC TO &A26D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41666 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DC
90 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00,20,CD,F8,A0,AF
100 DATA 32,96,55,32,9D,55,C3,00,20,63,C7,07,4F,DD,21,66
110 DATA A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
120 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
130 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,3C,A1
140 DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA
150 DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D,93,32,E4,A1
160 DATA 7B,32,CF,A1,1E,23,4B,C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32
170 DATA 40,A2,22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2,11,3A,A2
180 DATA CD,9F,A1,3A,5D,A2,B7,20,F4,11,34,A2,CD,89,A1,11
190 DATA 3A,A2,CD,9F,A1,11,3D,A2,21,00,C0,18,1E,CD,9A,A1
200 DATA 11,38,A2,CD,9F,A1,21,5D,A2,CB,6E,28,F3,C9,01,27
210 DATA A2,18,0B,01,0F,A2,21,5D,A2,18,03,01,D8,A1,ED,43
220 DATA D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB
230 DATA FA,B7,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
240 DATA FB,11,00,00,C3,0F,A2,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D8
250 DATA A1,7A,B3,C2,D3,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23,1B
260 DATA 7A,B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20,C2,E5,A1,C3
270 DATA 0C,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1
280 DATA 21,5D,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E
290 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2
300 DATA C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F,00,03,01,08,02,4A
310 DATA 00,09,4C,00,03,00,23,06,23,2A,FF,19,06,0F,03,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,19
330 DATA BF,20,03,00,00,00,45,02,00,00,01,03,01,40,02,05
340 DATA 11,3E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM énergie infinie sur DOUBLE DETENTE Disk
20 REM Version du pack 'LES BARBARES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A545:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>6638 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 1E,16,01,CD,3C,A5,21,00,36,16,02,CD,3C,A5
130 DATA 21,00,4E,16,03,CD,3C,A5,AF,32,90,55,32,97
140 DATA 55,C3,00,20,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

CPC

DRAKKAR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A8 3D 3D 2Ø par 3AA8 3D A7 2Ø.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &16C5,&A7.

DRAGON'S LAIR II

```
' Vies infinies pour DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 458 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E01F9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\DRAGONII.PRG",adr%,458
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01A6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0009,4E41
DFFC,0007,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2700
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,00FF,8606,34BC,0080,157C,000E
DATA 01FA,122A,01FC,0201,00F8,0001,0005,1541,01FC,34BC
DATA 0080,6100,00B4,357C,0001,FFFE,6100,00AA,6100,00B4
DATA 082A,0005,73FB,66F8,6012,6100,0098,357C,00D0,FFFE
DATA 6100,008E,6100,0098,34BC,0090,34BC,0190,34BC,0090
DATA 617A,357C,000A,FFFE,6172,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,0003,34BC,0084,615A,357C,0002,FFFE
DATA 6152,34BC,0080,614C,357C,0090,FFFE,6144,082A,0005
DATA 73FB,67A2,7000,102A,0003,E148,102A,0005,E188,102A
DATA 0007,0C80,0000,1A00,66DE,302A,FFFE,0240,001C,6600
DATA FF7E,6114,357C,00D0,FFFE,610C,6118,6100,0020,4EF9
DATA 0000,0600,40E7,3A3C,0020,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFE,4E75,23FC,0000,0500,0000,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07FE,23FC,33FC,6002,0000,0500,23FC,0006
DATA 14E0,0000,0504,33FC,4EF9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452,4147,4F4F,2753
DATA 204C,4149,5220,4949,00FD,0000,0002,1E16,0000,0000
```

Pendant la présentation appuyez sur le touche 'RETURN' et ensuite tapez 'GET MORDROC DIRK' (avec les espaces), vous voilà avec les vies infinies. Mais si vous tapez 'MORDROC' dés que vous voyez Dirk, vous assisterez à un dessin animé.

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur le disk 1 les octets 5378 ØØEE 665A 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ2 ØØEE 665A 61ØØ.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 7B, 35, CD,. F5, 7C, Ø1 et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour avoir des vies infinies:
POKE &7CC6,ØØ

CPC

Pour activer le cheat mode, tapez: "GET MORDROC DIRK"

AMIGA

DRAGON SPIRIT

```
10 REM Invincibilité sur DRAGON SPIRIT
15 REM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,&7
60 IF SUM<>3201 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A009,&AF
110 ?:?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:!CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,C9,32,C7,81,CD
140 DATA 11,A0,C9,21,00,80,16,05,1E,00,0E,45,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6
```

CPC

Pour être invincible allez en piste 5 secteur 45 à l'adresse &01C7 et remplacez y le AF par un C9, ou bien recherchez les octets 1C 32 77 D5 AF et remplacez les par 1C 32 77 D5 C9.

Pour être invincible:

POKE &1FC7,&C9.

```
10 REM Invincibilité sur DRAGON SPIRIT
20 REM Pour la version Disk du pack TNT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,&7
70 IF SUM<>3201 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &A009,&AF
120 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:!CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,C9,32,C7,81,CD
150 DATA 11,A0,C9,21,00,80,16,05,1E,00,0E,45,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6E ØØ Ø4 et les remplacer par : 4E 71 4E 71

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 53 6E ØØ 16 et les remplacer par : 4E 71 4E 71.

Pour avoir toujours un triple tir, rechercher : 53 6E ØØ 1Ø et les remplacer par : 4E 71 4E 71 puis rechercher trois fois et remplacer trois fois : 3D 7C ØØ Ø1 ØØ 1Ø par 3D 7C ØØ Ø3 ØØ 1Ø.

Pour choisir son niveau, rechercher : 3D 7C ØØ ØØ ØØ 14 et les remplacer par : 3D 7C ØØ XX ØØ 14 (XX= Numéro du niveau entre Ø et 8).

AMIGA

Pour avoir des vies infinies :

POKE 3381Ø,165

POKE 136Ø4,165

SYS 1292Ø

C64

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Energie et Vies infinies pour DRAGON SPIRIT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "DRAGON SPIRIT"
DATA "Vies infinies",0,9,9,&H198,&H4A6E0006,&H601E0006
DATA "Energie infinie",0,9,9,&H1BA,&H4A6E0016,&H60460016
DATA "FIN"
```

ST

Pour passer à n'importe quel tableau sans vous prendre la tête, réalisez une téléportation et tout en jouant, mettez le jeu en pause en pressant la touche F9 . Puis, tapez "DRAGON HEAD" puis pressez la touche "F1Ø ". Pour passer d'un tableau à un autre, appuyez sur le numéro correspondant avec les chiffres situés en haut du clavier.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 4A6E ØØØ6 661A 4A6E et remplacez-les par 6Ø1E ØØØ6 661A 4A6E.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset $198.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 4A6E ØØ16 6E42 426E et remplacez-les par 6Ø46 ØØ16 6E42 426E.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur Ø, offset $1BA.

Compil TNT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 4A6E ØØØ6 661A 4A6E et remplacez-les par 6Ø1E ØØØ6 661A 4A6E.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset $1A (sur la face B).

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 4A6E ØØ16 6E42 426E et remplacez-les par 6Ø46 ØØ16 6F42 426E.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset $3C (sur la face B).

ST

DRAGONNINJA

Tapez dans la page des high-scores level one please dragon 34 pour le niveau 1 pour le niveau 2 tapez level two please dragon 62, pour le niveau 3 tapez level three please dragon 13.

Durant le jeu, tapez: 'TERRIFIC'. Maintenant avec F3, vous obtiendrez des vies infinies et avec L passerez au tableau suivant.

DRAGON'S LAIR I

```
' Vies infinies pour DRAGON'S LAIR I
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 454 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2DB6E5
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\DRAGONI.PRG",adr%,454
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01A2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2700
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,00FF,8606,34BC,0080,157C,000E
DATA 01FA,122A,01FC,0201,00F8,0001,0005,1541,01FC,34BC
DATA 0080,6100,00B4,357C,0001,FFFE,6100,00AA,6100,00B4
DATA 082A,0005,73FB,66F8,6012,6100,0098,357C,00D0,FFFE
DATA 6100,008E,6100,0098,34BC,0090,34BC,0190,34BC,0090
DATA 617A,357C,000A,FFFE,6172,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,0003,34BC,0084,615A,357C,0002,FFFE
DATA 6152,34BC,0080,614C,357C,0090,FFFE,6144,082A,0005
DATA 73FB,67A2,7000,102A,0003,E148,102A,0005,E188,102A
DATA 0007,0C80,0000,1A00,66DE,302A,FFFE,0240,001C,6600
DATA FF7E,6114,357C,00D0,FFFE,610C,6118,6100,0020,4EF9
DATA 0000,0600,40E7,3A3C,0020,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFE,4E75,23FC,0000,0500,0000,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07FE,23FC,33FC,6002,0000,0500,23FC,0006
DATA 1436,0000,0504,33FC,4EF9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452,4147,4F4E,2753
DATA 204C,4149,5200,0000,0002,1E16,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir les vies infinies, recherchez toujours sur le disk 1, les octets : 53 78 ØØ EE 66 56 61 ØØ et remplacez les par 4E 71 4E 71 66 56 61 ØØ.

```
10 REM Vies infinies sur DRAGON'S LAIR version K7
20 REM Version du pack 'THRILL TIME'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A00F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A010,&25
70 IF SUM<>1661 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 21,09,A0,22,0A,82,C3,F4,81,3E,A7,32,B7,25
110 DATA C3,17,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 27 25 3D 32 par 3A 27 25 A7 32.

Pour avoir des vies infinies :

CPC

POKE &25B7,&A7

DRAGONS OF FLAME

```
REM DRAGONS OF FLAME
REM ENERGIE MAXIMALE et 32767 charges
REM pour Rainstlin et Goldmoon.
REM PAR PREMARTIN PATRICK
'
Fileselect "\*.*","",A$
Open "U",#0,A$
For I%=&H48 To &H4B Step 2
Seek #0,I%
Out #0,&H7F
Seek #0,I%+1
Out #0,255
Next I%
For I%=&H1DAE To &H20F2 Step 38
Seek #0,I%
J%=Inp(#0)
If J%>0
Seek #0,I%
Out #0,255
Endif
Seek #0,I%+2
Out #0,255
Next I%
Close #0
```

ST

1) Pour ce truc, il vous faut sauver une partie au moment voulu et l'éditer avec PCTOOLS...
1- Pour les CLERICAL SPELLS infinis : Editez le secteur ØØØ et remplacez l'octet 72 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
2- Pour la MAGIE infinie : Editez le secteur ØØØ et remplacez l'octet 74 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
4- Pour armer RIVERWIND et TANIS d'une infinité de flèches, éditez le secteur ØØØ et remplacez les octets n° 285, 3Ø1, 333 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
5- Pour commencer avec RENCEL (paysan), éditez le même secteur et remplacez l'octet n°64 par 9D et 276 par 17,
6- Enfin, pour jouer une sauvegarde avec plus de 2Ø flèches tapez au secteur ØØØ à l'octet 114 ØØ et au secteur ØØ1 remplacez l'octet n°14 par Ø6 et le n°26 par 82.

PC

2) Lorsque vous êtes attaqués par des monstres prés d'une dénivellation "sautable", sautez la et les monstres en vous suivant, mouront dans le sol, cependant vous ne bénéficierez pas des points...

3) On peut passer à travers certains obstacles (BORDS DE RIVIERE PASSAGES TROP ETROITS...) sur la carte en se mettant en mode "ARCADE" et en s'orientant...

AMIGA

DRAKKHEN

Allez au bloc 142Ø de la disquette personnages (nous parlons en octets) :
1er caractères :
17ème = compteur fric le mettre 'FF'
46ème = compteur force
47ème = dexterité
48ème = resistance
49ème = intelligence
4Aème = instruction
4Bème = chance
53ème et 55ème points de vies (les mettres aux mêmes niveaux tout deux sinon big bug)
5Fème et 6Øème points de magie (les mettres aux mêmes bniveaux tout deux sinon big bug)

Je charge un éditeur de secteurs genre DISCO-SCOPIE et j'insère maintenant un disk caractères que j'ai d'abord crée!
Je saute directement sur le block 142Ø, ici se trouvent les données du 1er et 2ème personnage, attention: les données du 2ème sont à cheval sur le block 1421 où se trouvent les données du 3ème personnage, reste ceux du 4ème sur le block 1422. Etant au block 142Ø je me mets en mode "HEX EDITION", je vais au début de la ligne $Ø1Ø: les octets 2-3-4 (en comptant que le premier octet de la ligne =1) servent pour les facultés et le sexe, j'y mets $2Ø8ØIA pour avoir la compréhension, la récupération et pour être mâle.

-Les 4 octets suivants sont la valeur du trésor, j'y mets $3B9ACAØØ, les 4 octets suivants sont la valeur de l'expérience, j'y mets $3B9ACAØØ.
-Ensuite, je me positionne sur le 7ème octet de la ligne $Ø4Ø, ici je mets 6 fois $FF, c'est pour la force, la dextérité, l'intelligence, la résistance, l'instruction, la chance.

- Je vais sur le 6ème octet de la ligne $Ø5Ø, ici je mets $FF, c'est pour les points de vie, les 2 octets suivants sont la valeur en hexa. du niveau, j'y mets $1818: le niveau $18 (ou 24) est le plus élevé.
Pour finir le tout, je vais sur le dernier octet de la ligne (toujours $Ø5Ø) pour y mettre $FF (c'est pour la magie).

Et en plus, si au cours d'une partie tu as un personnage qui meurt cela ne fait rien, car il suffit de lui refaire une petite santé. Puis, pour les petits curieux, il faut aller jeter un coup d'oeil à partir du secteur 66 piste Ø tête 1... Et surtout, faire bien attention (lorsque tu bidouilles sur le 2ème, 3ème et 4ème personnage) à respecter l'emplacement des données à changer, car la positions des personnages ne sont plus les mêmes que pour le 1er personnage: l'astuce (par exemple) est de compter leurs positions par rapport à la première lettre du nom du 1er personnage et de reporter ces positions sur les 2ème, 3ème et 4ème personnages toujours par rapport à la première lettre de leur nom. C'est très simple, mais long...

Après avoir fait vos personnages en ayant marqué 31415297 puis supervisor, sauvegardez la disquette et commencez une partie. Si vous appuyez sur Control et sur Enter, il y a le tableau du jeu qui apparaît. Choisissez le monstre que vous voulez, il apparaît, alors tuez-le. Vous pouvez recommencer cette opération à volonté.

DUNGEON MASTER

Pour obtenir des vies infinies, il vous suffit de taper pendant le jeu 'BUG 87'.

Quelques sorts pour se mettre en forme :
ya bro ros:
traces magiques
vi bro :
bouclier contre le poison des ir sar :
obscurité
ful bro neta :
bouclier anti feu
oh kath ra :
foudre
zo :
ouverture de porte
des ew :
sort anti-fantômes

AMIGA

Et si on commençait par une astuce qui permet, dans ce bon vieux jeu, d'attaquer le 4ème niveau et les suivants en maîtrisant tous les sorts utiles à la perfection et à la sixième puissance, et en essayant au total quelques 32Ø points de magie, 8ØØ points de vie au minimum. Allez on y va! Au 3ème niveau, peu avant la fin, vous trouverez une pièce dans laquelle il y a des arbres champignons, tuez-les. Puis vous faites demi-tour jusqu'à une porte, vous dormez 2 à 3 secondes et vous retournez à la pièce. Un miracle, il y a de nouveau des arbres. Ceci marche à l'infini (quel superbe entraînement) à la seule condition de vider la pièce des morceaux d'arbres. Autre chose, au repas de devant, enlevez leurs armes, cliquez sur leurs mains d'attaques et choisissez le dernier choix, ceci plusieurs fois et très rapidement, ce truc ne fera aucun mal aux arbres mais cela vous permettra de gagner les premiers levels de guerrier, magicien, prêtre et ninja à une vitesse assez effrayante. Quant à l'eau pas de panique il y en a en face de l'escalier du 4ème niveau, qui n'est pas très loin.

ST

DYNAMITE DUX

Pour changer de tableau:

Appuyer simultanément les touches CHEAT et le choix des niveaux (1 à 6) s'effectuera.

Pour avoir des vies infinies, faites:

CPC

POKE &8B14,&A7.

Pour avoir des vies infinies sur la version du pack 'CARTOONS', faites:
POKE &8B2A,&A7.

```
10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX
20 REM Pour la version Disk du pack 'CARTOONS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3904 THEN PRINT"DATAS ERROR...":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &A028,&3D
120 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,17,A0,3E,4E,32,24,A0,21,27,A0,11,4E,90
150 DATA 01,07,00,ED,B0,CD,17,A0,C9,1E,00,16,01,0E
160 DATA 12,21,00,90,DF,24,A0,C9,66,C6,07,3E,A7,32
170 DATA 2A,8B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,00,00
```

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies à DYNAMITE DUX version compil CARTOONS
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "DYNAMITE DUX version compil CARTOONS","A:\AUTO\DST.PRG"
DATA "Vies infinies",&H621C,&H5339xxxx,&H6004000
DATA "Vies infinies",&H62F4,&H53390000,&H6004000
DATA "FIN"
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies à DYNAMITE DUX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V1.1
DATA "DYNAMITE DUX","A:\AUTO\DST.PRG"
DATA "Vies infinies",&H6218,&H6B000012,&H60000012
DATA "Vies infinies",&H62F0,&H6B000012,&H60000012
DATA "FIN"
```

Une petite aide? Eh bien la voilà!
1er chef :
La flamme : se mettre en haut à gauche avec le pistolet à eau et tirer en diagonale.

2ème chef :
Le rocher : se placer en haut avec le canon et tirer en diagonale quand il est dans votre champ de tir.

3ème chef :
Le dragon : Taper ou tirer dans la tête en évitant les flammes qu'il tire.

4ème chef :
Le nuage : Se mettre à gauche et taper sur les nuages qui lui tournent autour.

5ème chef :
L'homme de pierre : Se mettre en bas de façon à ne plus voir sa tête et frapper.

6ème chef :
Les flammes : Pas de tactique, tirer dans le tas.

AMIGA

7ème chef :
L'étoile : C'est le chef le plus dur à abattre mettez vous devant lui un peu à sa droite et tapez.

8ème chef :
La flamme : Même tactique que pour le 1er chef.

10ème chef :
Le rocher : Monter, se placer au milieu et frapper.

Pour activer le cheat mode, tapez pendant l présentation "CHEAT". Les touches d fonctions vous serviront maintenant à change de niveau.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1 recherchez dans le fichie 'AUTO\DST.PRG', les octets 6BØØ ØØ12 533 ØØØØ et remplacez-les par 6ØØØ ØØ12 533 ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $6218.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2 recherchez dans le même fichier les octet 6BØØ ØØ12 5339 ØØØØ et remplacez-les pa 6ØØØ ØØ12 5339 ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $62FØ.

Pour pouvoir parcourir les tableaux san trop de problèmes avec votre petit canar allez le plus haut possible et avancez tout e restant en haut (valable pour tous les niveaux)

Compilation Cartoons

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1 recherchez dans le fichie 'AUTO\DST.PRG', les octets 5339 ØØØØ 17F 6BØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 17F 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $621C.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2 recherchez dans le même fichier les octet 5339 ØØØØ 17F5 6BØØ et remplacez-les pa 6ØØ4 ØØØØ 17F5 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $62F4.

DYNASTY WARS

Pour choisir son niveau, faire avec C-MONITOR:
L CDYNASTY.PRG 4ØØØØ
mettre Ø8 à l'adresse $4ØØcd et à l'adresse $4Ø2Ø9 puis faites :
S CDYNASTY.PRG 4ØØØØ 5836C

Tapez pendant la présentation 'CHEAT MODE', maintenant, il vous suffit de pressez 'F2' pour changer de niveau.

Pour avoir des vies (joueur 1), recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'CDYNASTY.PRG' dans le dossier 'AUTO', les octets : 53 79 ØØ Ø7 FF 32 66 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $ØB5A.

Pour avoir des vies (joueur 2), recherchez dans le même fichier les octets : 53 79 ØØ Ø7 FF 34 66 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $1ØØ4.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     DYNASTY WARS Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
' remplacer xx par le numero du level de Ø a 7 puis mettre le nouveau checksum
DATA ØØ,"DYNASTY WARS",1,"choix du level"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø7aaØØ,ØØØØØ15,ØØØ1,a8,af,Ø,Ø7aaØØ,ØØØØØe5,ØØØ1,xx,ØØ,*
```

AMIGA

```
1Ø REM Invulnerabilite + choix du niveau de depart
2Ø REM sur DYNASTY WARS version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D2
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&1EDB THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1
1ØØ INPUT"Niveau de depart (1 a 8) ";ni
11Ø IF ni>8 OR ni<1 THEN 1ØØ ELSE POKE &A5CB,ni-1
12Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:MODE 1
13Ø PRINT"Inserer l'original de DYNASTY WARS...
14Ø CALL &BB18:LOAD"disk",&9ØØØ:MODE Ø:CALL &A58Ø
15Ø DATA 3E,C3,21,97,A5,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,9Ø
16Ø DATA 11,7Ø,Ø1,D5,Ø6,Ø5,ED,BØ,C9,21,9E,A5,22,D4
17Ø DATA 9C,C9,3E,C9,32,3B,2B,21,61,Ø5,E5,22,97,Ø2
18Ø DATA 21,BE,A5,D1,Ø1,12,ØØ,ED,BØ,11,5B,Ø2,ØE,Ø3
19Ø DATA ED,BØ,AF,C3,4Ø,ØØ,3A,6E,Ø5,47,3A,43,Ø2,B8
2ØØ DATA CØ,C3,4D,ØB,3E,ØØ,32,43,Ø2,C9,CD,6D,Ø5
```

CPC

Pour changer de niveau, appuyez simultanément sur les touches "CLR", "-","à" et "M".

Pour changer de ROUND appuyez sur (SHIFT) et Ø.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &2B3B,&C9.

Pour choisir son tableau de départ, recherchez toujours dans le même fichier les octets: 33 FC ØØ ØØ ØØ Ø7 FF 2E et remplacez-les par 33 FC ØØ ØX ØØ Ø7 FF 2E. Le X correspond au tableau mettre entre Ø et 7.
Ou rendez-vous à l'offset $346.

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies et choix de tableau  par Antonio SIMOES
' pour DYNASTY WARS à taper en GFA 3.XX à la suite du
' FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "DYNASTY WARS","A:\AUTO\CDYNASTY.PRG"
DATA "Vies pour 1e J1",&HB5A,&H53790007,&H60040007
DATA "Vies pour 1e J2",&H1004,&H53790007,&H60040007
DATA "Choix du tableau",&H346,&H33FC0000,&H33FC0005
' mettre à la place du X le tableau de départ (Ø à 7)
DATA "FIN"
```

ST

3615 JOYSTICK
CONSULTEZ DES MILLIERS D'ASTUCES
24H SUR 24H

DRAGON BREED

ST

```
' Vies infinies pour DRAGON BREED
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 229 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H13973E
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\DRAGONBR.PRG",adr%,229
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØC2,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ7C,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ2,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,1ØØØ,ØØØ2
DATA ØØA8,227C,ØØØØ,1ØØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØA4,2E3C,ØØØØ,ØØ28
DATA 12C8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ2,ØØØØ,1045,496E,[illegible],7065
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4452
DATA 4147,4F4E,2Ø42,5245,4544,21ØØ,23FC,4EF8,1Ø1Ø,ØØØ5
DATA Ø162,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,33FC,6ØØ2,ØØØ6,9486,4EF9,ØØØ6
DATA 7F7Ø,ØØØØ,ØØØ2,1E46,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

CPC

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A B8 Ø6 3D par 3A B8Ø6 ØØ.

Pour avoir des crédits infinis, faites: POKE &3612,Ø.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø3 FE 3Ø 28 Ø5 par Ø3 FE 3Ø28 Ø3.

Pour avoir du temps infini, faites: POKE &692F,3.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets FE ØA 3E 31 par FE ØA3E XX, avec XX compris entre 31 et 37.

Pour choisir le niveau de départ, faites: POKE &69FB,XX (XX=niveau+&3Ø, entre &31 et &37).

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées booter la disquette jusqu'à l'apparition du logo ACTIVISION puis faire immédiatement un reset et charger l'amiga-monitor et faire
: 7Ø15A ØØ Ø7 FØ ØØ
: 7fØØØ 13 FC ØØ 4A ØØ Ø1 F1 84 4E F9 ØØ Ø1 D2 BØ
remettre l'original dans le drive et faire
g 7ØØØØ (et le jeu repart!!!).

```
' DRAGON BREED Trainer (vie) par C.PARIS
' Charger l'original jusqu'à ce que la première Image
' logo 'ACTIVISION' apparaisse, faire immédiatement un reset au clavier,
' charger ce prg, remettre l'original et faire 'RUN'
FOR i=&H7FØØØ TO &H7FØØØ+13
READ joy$
joy=VAL("&h"+joy$)
POKE i,joy
NEXT i
LPOKE &H7Ø15A,&H7FØØØ
stick=&H7ØØØØ
CALL stick
DATA 13,FC,ØØ,4A,ØØ,Ø1,F1,84,4E,F9,ØØ,Ø1,D2,BØ
```

AMIGA

DRIVING FORCE

Lorsque le tableau du menu principal apparaît, cliquez sur les deux 'i' du mot 'drivin'. Commencez alors le jeu normalement, et vous remarquerez que vôtre véhicule peut sortir de la piste, bien qu'il soit possible de vous scratcher sur les objets qui jalonnent cette zone.

3615 JOYSTICK

CONSULTEZ DES MILLIERS D'ASTUCES 24H SUR 24H

DEUTEROS

La solution

MINI - DOSSIER PAR FRAMY

Voici quelques indices qui vous permettront de venir à bout de cette grande aventure spatiale :

OBJECTIF NUMERO 1

CONSTRUCTION D'USINES ORBITALES

ttention, si vous construisez plus de cinq usines orbitales, les Méthanoïds vous attaquent, alors calmez-vous ! Si votre quipe de production n'a pas la qualification pour construire un objet, construisez n'importe quoi d'autre en attendant. est le même principe pour les navigateurs, plus ils voyagent, plus ils sont gradés et plus ils peuvent utiliser des équipe-nts complexes. Construisez dès que possible des calculateurs de contrôle d'exploitation sur chaque usine.

Pour bien commencer, formez du personnel de production, de recherche et de navigation. Maintenant, faites des recherches pour les huit objets disponibles. Construisez 7 ités d'exploitation minière (allez dans Ressources pour les activer) puis une navette mplète (structure navette, groupe propulseur navette, nacelle fret, nacelle outils/équipe-nt, nacelle cryogénique). Faites le montage de la navette avec une nacelle outils/équipement. Placez-y une section sine orbitale puis acheminez-la en orbite et activez-la. Recommencez 7 fois afin d'achever l'usine. Faites des re-erches pour les trois nouveaux objets disponibles. Construisez un C.C.F. pour en équiper la navette. Equipez le s souvent possible vos vaisseaux avec des C.C.F. Dans l'atelier de production, cliquez sur l'icone du personnel ur l'envoyer vers les quais de navigation. Formez une nouvelle équipe de production et Envoyez-la également sur quais. Sur les quais de navigation, cliquez sur votre première équipe de production afin de la renvoyer au travail. ites monter en orbite l'autre équipe de production ainsi qu'une équipe de navigation. Utilisez pour cela une nacelle ogénique (en cliquant dessus vous pouvez la remplir). Sur l'usine orbitale, cliquez sur le personnel de production ur l'envoyer au travail. Equipez la navette d'une nacelle fret puis programmez-la pour remonter vers l'usine orbitale matières disponibles sur la terre (voir encyclopédie plus loin). Activez le C.C.F. ainsi que que cycle de répétition u fur et à mesure des vols, le pilote de la navette monte en grade. Lorsqu'il devient Amiral, envoyez le sur l'usine bitale et prenez un nouveau pilote. Une astuce : placez quelques Amiraux dans un vaisseaux équipés de nacelles yogéniques pour éviter leur vieillissement et pour les avoir sous la main. Maintenant, allez sur l'usine. Construisez s sections d'usine orbitale pour augmenter le grade de votre équipe de production et pour lui permettre de créer les s objets en rouge (rang expert). Construisez la structure V.O.J. et son groupe propulseur (nouveau vaisseau), uipez-le d'un grappin puis faites-le décoller. Activez le grappin. Vous découvrez un objet inconnu. Ramenez-le sur ine orbitale et cliquez sur le grappin pour le donner aux chercheurs. Faites des recherches pour les cinq nouveaux jets. Envoyez un vaisseau avec grappin sur les ASTEROIDS pour trouver les minerais manquants à la construc-n de certains objets. Une fois arrivé sur les ASTEROIDS, activez le grappin puis passez le temps jusqu'à trou-r les minerais nécessaires (50 tonnes maximum). Construisez maintenant les objets manquants. Envoyez plusieurs sseaux sur les ASTEROIDS, équipés de C.C.F. et de E.E.A. Ces vaisseau feront la navette automatiquement. ur utiliser le E.E.A. il faut le monter avec deux nacelles outils/équipement. Programmez les vaisseaux pour qu'ils sent la navette entre la terre et les ASTEROIDS. Maintenant, Construisez des sections d'usine orbitale. Equi-un vaisseau de trois nacelles outils/équipement et placez-y des sections d'usine orbitale. Envoyez le vaisseau sur lune et videz les nacelles. A ce moment, une usine orbitale commence à se construire. Il faut apporter huit sections ur la terminer. Ensuite, apportez des minerais ainsi qu'une équipe de production et mettez-la au travail. Construi-huit unités d'exploitation minière et une navette complète. Construisez un engin d'entretien de station de surface et tes-le descendre sur la planète. Activez-le. A ce moment, vous réhabilitez la station de surface. Utilisez la navette ur remonter automatiquement les minerais vers la station orbitale. Pour les autres planètes, il est nécessaire de eer sois-même la station de surface. Pour cela, il faut construire deux éléments de station de surface, les descendre par un avec la navette puis les activer.

nstruisez des vaisseaux équipés de C.C.F. et de nacelles de fret pour équilibrer automatiquement les minerais tre toutes les planètes. C'est très long alors laissez tourner votre ordinateur pendant que vous êtes à l'école si vous lez ! Vous devriez avoir le maximum partout sauf exceptions (l'hydrogène et le méthane sont utilisés pour produire carburant, l'hélium est introuvable pour le moment). L'autre solution beaucoup plus rapide est d'utiliser les pokes !

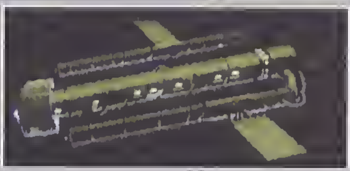
OBJECTIF NUMERO 2

Envoyez un vaisseau équipé d'un grappin sur Jupiter. Un METHANOJD vous donnera un objet lequel vos chercheurs construiront un adaptateur de communication. Retournez sur Jupiter l'adaptateur, une nacelle contenant du Deuterium et une nacelle équipée d'un grappin. Atterrissez sur ne orbitale des METHANOJDS puis activez l'adaptateur. Un échange commercial s'engage. On propose de l'Hélium pour votre Deuterium. Ca tombe bien car vous n'en n'aviez pas. Déposez l'Hélium l'une de vos usines orbitales puis recommencer jusqu'à ce qu'un METHANOJD vous annonce q guerre est proche et qu'il vous donne un prototype de laser. Retournez sur terre pour le donner à vos cheurs. Faites ensuite la recherche des nouveaux objets. Un message codé vous arrive. Ne vous inquiétez pas, ils sont gen C'est un peuple très lointain qui veut devenir nos amis. Faites encore la recherche des nouveaux objets. Maintenant atten Sauvegardez avant et après chaque attaque bien que les pokes soient là pour vous sauver à tous moments. Construisez tonnes de drones de combat V.O.J., une nacelle outils/équipement, un calculateur de contrôle de flotte drone, une struc V.O.J. et un groupe propulseur de V.O.J. sur chaque usine (faites-le automatiquement grâce au calculateur de contrôle d'ex tation). Assemblez le vaisseau, placez la nacelle avec à l'intérieur le C.C.F.D. puis attendez la transformation du vaisse vaisseau de combat redoutable. Lancez-le en orbite puis remplissez-le de drones. Faites la même chose sur les autres plan Maintenant, faîtes le tour de vos usines orbitales pour récupérez des drones puis attaquez la première planète de la liste ci sous. Vous devez gagner sinon reprenez la sauvegarde avant l'attaque et récupérez quelques drones ou bien utilisez les po Si vous gagnez, posez vous sur l'usine orbitale puis remontez vite. La station explose. Faites la recherche du nouvel objet. Vos chercheurs découvrent comment éviter la destruction de la station et les prochaines fois, vous pourrez désactiver le mécanisme d'auto-destruction (vous pouvez équiper vos stations orbitales du même mécanisme !). Faites un nouveau tour de vos planètes pour reprendre des drones puis attaquez la planète suivante. Posez-vous et désactivez le système d'auto-destruction. Faites la recherche du nouvel objet et équipez-en toutes vos usines. Cet objet vous permet d'effectuer des transferts de minerais et d'équipements à vitesse

très rapide entre vos usines orbitales. Utilisez-le donc pour équilibrer les minerais entre vos planètes. Recommencez le même tème d'attaque pour les autres planètes. A l'issue, un message vous annonce votre victoire dans cette galaxie. Faites la cherche des trois nouveaux objets puis du quatrième. Attention, il reste des drones ennemis dans votre galaxie alors garde oeil sur vos planètes, protégez-les mais surtout protégez la planète terre !

Liste des planètes : Jupiter / Uranus / Titania / Neptune / Triton / Plu

OBJECTIF NUMERO 3



Huit nouvelles galaxies sont à votre portée soit au total plus d'une centaine de p nètes ! Tout à fait, je ne plaisante pas. Vous avez déjà l'un des huit morceaux l'objet inconnu. Pour en trouver un autre, il faut prendre possession de toutes les stati orbitales METHANOJDS d'une galaxie au choix (on peut aussi les détruire). Ensu vous recevez une communication codée (vous ne trouverez pas l'alphabet dans ce dossier car il est facile de le constituer) de vos amis qui vous donnent la position de l'objet. Envoyez un vaisseau équipé d'un grappin sur la pla te. Activez le grappin. Ramenez le vaisseau sur une de vos bases puis cliquez sur le grappin pour le vider. Fa ainsi pour les autres galaxies. Au fur et à mesure du jeu, vous chercheurs découvrent des choses nouvelles comm nacelle prison, le déplacement à vitesse ultra-rapide de vos vaisseau, le sonic blaster ainsi que des armes d'attaqu de défense. <u>Le blaster</u> : (arme de défense) Il se monte sur une nacelle outils/équipements. Lorsque vous êtes sans cune défense, cet arme détruit la totalité des ennemis mais aussi le vaisseau sur lequel il est placé. L'intérêt est d miter le temps de combat et d'être certain de conserver son usine orbitale. <u>Le torpédo</u> : (arme d'attaque) Il se mo sur vos vaisseaux de combat, grâce à un petit icone placé à gauche de la cabine du vaisseau (comme si vous vou installer un C.C.F.). Lorsque vous arrivez sur une planète habitée, vous l'activer et un missile décolle pour détruire ennemis. Votre vaisseau ne se détruit pas et vous pouvez alors vous poser sur l'usine orbitale et en prendre poss sion. L'intérêt là aussi est d'écourté le combat à votre avantage. Sur la planète terre, demandez à vos cherch d'analyser les morceaux. A l'issue, un message de vos amis vous indique la façon de monter et d'activer ce nouvel jet. Construisez l'objet en question, placez-le sur un vaisseau, faites décoller le vaisseau puis activez l'objet. SUPe ! Votre vaisseau est guidé automatique vers vos nouveaux amis...

DEUTEROS L'encyclopédie !

Carte générale du ciel

Carte des échanges

Avant que la guerre soit déclarée, vous pouvez faire des échanges commerciaux avec les METHANOIDS

je donne		je récupère
CUIVRE	<>	TITANE
OR	<>	PALADIUM
HYDROGENE	<>	METHANE
ALUMINIUM	<>	CARBONE
HELIUM	<>	DEUTERIUM
ARGENT	<>	PLATINE
FER	<>	SILICIUM

Carte de construction

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM
RICK	3	4		1										
UCTURE N	20	50	35	10	15									
TEUR N	6	10			4									
ED MEH						2		2						
EMENT UO	55	80	50	25	40									
D FRET		2	1		1									
D OUTIL		2	1		1									
D CRYO		2	1		1									
UCTURE I	100	250	175	50	75									
TEUR I	30	50			15									
UCTURE S	250	600	400		185						100	100	50	
TEUR S	50	100			30					50	25	10		
AB. HED							2		2					
F		2	1	1	1									
E.		4	1	2								1		
NDAID	30	30	30	30	30									
AD.			5		1					1	2			
RAPPIN	2	2			1									
F D.		2	1	1	1						2		1	
E A.	6	70	10	30	2						5	1		
ANSMASS		500			82					100			40	
ZLASER					5					10	10			
EMENT SS	35	50	20	15	30						25	10		15
D COM			2	1	1								1	
ONE I	120	120	120	15	55					30	30			
ONE S	300	300	300		100					90	80	95	50	

Carte de composition des planètes en minerais

SUN

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
MERCURY	X	X		X	X					X				X		
VENUS			X	X		X		X			X			X	X	
EARTH	X	X	X	X	X	X	X	X						X	X	
MOON	X	X	X	X		X	X						X	X		
MARS	X			X		X						X				
PHOBOS				X										X		
DEIMOS				X										X		
ASTEROIDS		X	X	X	X					X	X	X		X		
JUPITER						X			X							
AMALTHEA				X										X		
IO				X				X						X		
EUROPA				X			X							X		
GANYMEDE	X	X	X			X		X			X			X	X	
CALLISTO	X		X		X	X					X	X		X		
LEDA	X	X			X	X		X		X			X	X	X	
HIMALIA				X									X	X		
ELARA				X										X		
PASIPHAE				X										X		
SATURN						X										
MIMAS				X										X		
ENCELADUS	X		X	X		X	X							X		
THETHYS		X	X		X	X	X	X		X				X		
DIONE				X										X		
RHEA				X		X	X			X			X	X		
TITAN		X		X		X		X		X	X	X		X		
HYPERION			X	X	X			X		X				X		
IAPETUS				X										X		
PHOEBE	X	X		X		X	X	X					X	X		
URANUS	X	X			X	X	X	X	X					X		X
MIRANDA	X			X	X						X	X		X		
ARIEL			X			X		X			X		X	X		
UMBRIEL				X		X								X		
TITANIA		X			X	X		X		X		X	X	X		
OBERON	X	X	X			X	X	X		X				X		
NEPTUNE	X		X	X	X	X		X		X	X			X		
TRITON		X		X		X	X	X			X		X	X		
NEREID				X						X				X		
NTHREE				X										X		
NFOUR														X		
PLUTO				X		X		X		X	X		X	X		
CHARON				X										X		
DECURIA		X		X								X		X		

CENTAURI

CHIRON	X			X	X			X	X		X		X			
CECROPS		X	X		X				X	X						
CIRCE		X				X					X		X			
CHIMAERA				X					X			X	X			
CERBERUS	X	X	X	X	X	X	X	X			X			X		
CRONUS					X	X			X		X					
CHLOE			X		X				X				X			
CALCHAS		X			X		X					X				
CADMUS	X	X						X	X		X	X	X			
CREON	X	X			X		X									
CYBELE	X	X							X					X		
CUPID			X			X					X		X			

BARNARD

MYCENAE	X	X			X				X	X			X	X		
TYRE	X	X							X	X						
UR	X				X				X			X				
THEBES		X							X			X	X			
TANIS	X	X							X					X		
MEMPHIS								X	X	X	X					
KARNAK	X				X				X	X						
GIZEH	X	X							X		X					
CALAH				X	X				X	X	X			X		
NORIA	X				X		X			X						
ABYDOS		X	X		X								X			
SAQQARA	X	X				X							X			
POMPEII	X	X			X				X					X		
PETRA	X	X					X					X				
PALMYRA		X							X			X		X		
JERICHO			X		X					X	X					
BABYLON							X	X	X	X			X			X
TROY		X			X		X							X		
CARTHAGE	X				X								X	X		
CRETE				X							X		X	X		
KNOSSOS					X				X			X		X		
DELPHI	X								X				X	X		
EPHESUS				X					X	X			X			
CORINTH					X					X			X	X		
ATHENS	X	X	X	X	X	X	X	X							X	
OLYMPIA	X				X			X	X		X	X				
MARI	X				X	X								X		
CUZCO	X								X	X	X		X			

LALANDE

NERO	X				X					X	X	X	X	X		
JULIUS		X	X			X								X		
SEPTIMUS	X	X	X	X	X	X	X	X							X	
AUGUSTUS									X			X	X	X		
CLAUDIUS	X		X			X								X		
HADRIAN			X		X		X				X					

SIRIUS

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM
ROMULUS	X	X							X	X	X	X	X	X
REMUS	X	X	X	X	X	X	X	X						

PROXIMA

ATLANTIC	X	X	X						X	X		X	X	X
PACIFIC	X		X		X				X		X			
BARENT	X	X	X	X	X	X	X	X						
BALTIC	X			X					X				X	

CYGNI

HELIOS	X		X	X	X			X	X	X	X		X	
LITHOS		X	X					X	X					
BURAH			X			X				X			X	
ALUMEN	X										X		X	X
SILEX					X				X	X	X			
SULFURUM	X								X	X				X
CHLOROS		X	X				X			X				
ARGOS		X			X			X	X			X		
CALX								X	X				X	X
TITANES	X	X	X	X	X	X	X	X						
VANADIS					X				X		X	X		
CHRONOS	X	X	X						X					
SELENE	X							X		X	X	X		
BROMOS			X			X	X		X					
KRYPTOS	X	X					X			X				
RUBIDOS					X		X		X					X
ZARGUN	X				X	X							X	
NIOBE	X		X							X			X	
KADMEIA					X	X	X		X					
TELLUS	X				X				X			X		
IODES			X					X		X		X		
XENOS		X						X	X				X	
CAESIUS			X		X				X					X
RHENUS		X	X										X	X
OSME	X				X				X				X	
IRIS	X								X	X			X	
PLATINA								X	X	X			X	
AURUM		X					X		X	X				
THALLOS	X					X		X	X					X
ASTATOS	X				X				X	X				
RADIUS	X			X			X		X			X		X
AKTIS	X				X				X	X			X	
PROTOS	X	X			X					X				
PRASIOS	X		X		X				X					

PROCYON

CAMBRIAN	X		X					X	X	X		X	X	
CAINOZOIC								X	X			X	X	
TERTIARY	X				X						X		X	
PALEOCENE	X	X	X	X	X	X	X							
EOCENE	X				X			X	X	X	X	X	X	
OLIGOCEN					X			X				X	X	
MIOCEN	X				X	X		X			X	X	X	
PLIOCEN				X	X		X					X	X	
PALEOZOIC					X		X		X	X			X	
SILURIAN	X		X					X	X			X	X	

TAU CETI

ALPHA	X							X	X				X			
BETA	X	X			X				X							
DELTA	X	X							X							
GAMMA	X				X		X						X	X	X	
THETA	X									X			X	X	X	
IOTA		X		X			X		X							
KAPPA		X					X		X				X			
EPSILON	X	X									X		X			
LAMBDA	X	X			X			X								
MU			X	X	X				X							
NU	X	X	X	X	X	X	X	X								X
XI	X				X				X	X						
OMICRON			X		X				X			X	X			
PI	X			X	X	X										
ZETA	X							X	X		X	X	X			
RHO	X	X				X								X		
SIGMA	X				X					X			X			
UPSILON	X					X	X		X							
PHI	X	X		X	X				X				X			
CHI							X		X	X			X			
PSI	X	X			X				X		X		X			
OMEGA			X		X		X		X				X			

SUR LA GALAXIE n°01

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1ACAC	1ACB3	1ACBC	1ACBD	1ACBE	1ACBF	1ACC0	1ACC1
2	1ACC8	1ACCF	1ACD8	1ACD9	1ACDA	1ACDB	1ACDC	1ACDD
3	1ACE4	1ACEB	1ACF4	1ACF5	1ACF6	1ACF7	1ACF8	1ACF9
4	1AD00	1AD07	1AD10	1AD11	1AD12	1AD13	1AD14	1AD15
5	1AD1C	1AD23	1AD2C	1AD2D	1AD2E	1AD2F	1AD30	1AD31
6	1AD38	1AD3F	1AD48	1AD49	1AD4A	1AD4B	1AD4C	1AD4D
7	1AD54	1AD5B	1AD64	1AD65	1AD66	1AD67	1AD68	1AD69
8	1AD70	1AD77	1AD80	1AD81	1AD82	1AD83	1AD84	1AD85
9	1AD8C	1AD93	1AD9C	1AD9D	1AD9E	1AD9F	1ADA0	1ADA1
10	1ADA8	1ADAF	1ADB8	1ADB9	1ADBA	1ADBB	1ADBC	1ADBD
11	1ADC4	1ADCB	1ADD4	1ADD5	1ADD6	1ADD7	1ADD8	1ADD9
12	1ADE0	1ADE7	1ADF0	1ADF1	1ADF2	1ADF3	1ADF4	1ADF5
13	1ADFC	1AE03	1AE0C	1AE0D	1AE0E	1AE0F	1AE10	1AE11
14	1AE18	1AE1F	1AE28	1AE29	1AE2A	1AE2B	1AE2C	1AE2D
15	1AE34	1AE3B	1AE44	1AE45	1AE46	1AE47	1AE48	1AE49
16	1AE50	1AE57	1AE60	1AE61	1AE62	1AE63	1AE64	1AE65

SUR LA GALAXIE n°02

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1AE6C	1AE73	1AE7C	1AE7D	1AE7E	1AE7F	1AE80	1AE81
2	1AE88	1AE8F	1AE98	1AE99	1AE9A	1AE9B	1AE9C	1AE9D
3	1AEA4	1AEAB	1AEB4	1AEB5	1AEB6	1AEB7	1AEB8	1AEB9
4	1AEC0	1AEC7	1AED0	1AED1	1AED2	1AED3	1AED4	1AED5
5	1AEDC	1AEE3	1AEEC	1AEED	1AEEE	1AEEF	1AEF0	1AEF1
6	1AEF8	1AEFF	1AF08	1AF09	1AF0A	1AF0B	1AF0C	1AF0D
7	1AF14	1AF1B	1AF24	1AF25	1AF26	1AF27	1AF28	1AF29
8	1AF30	1AF37	1AF40	1AF41	1AF42	1AF43	1AF44	1AF45
9	1AF4C	1AF53	1AF5C	1AF5D	1AF5E	1AF5F	1AF60	1AF61
10	1AF68	1AF6F	1AF78	1AF79	1AF7A	1AF7B	1AF7C	1AF7D
11	1AF84	1AF8B	1AF94	1AF95	1AF96	1AF97	1AF98	1AF99
12	1AFA0	1AFA7	1AFB0	1AFB1	1AFB2	1AFB3	1AFB4	1AFB5
13	1AFBC	1AFC3	1AFCC	1AFCD	1AFCE	1AFCF	1AFD0	1AFD1
14	1AFD8	1AFDF	1AFE8	1AFE9	1AFEA	1AFEB	1AFEC	1AFED
15	1AFF4	1AFFB	1B004	1B005	1B006	1B007	1B008	1B009
16	1B010	1B017	1B020	1B021	1B022	1B023	1B024	1B025

SUR LA GALAXIE n°03

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B02C	1B033	1B03C	1B03D	1B03E	1B03F	1B040	1B041
2	1B048	1B04F	1B058	1B059	1B05A	1B05B	1B05C	1B05D
3	1B064	1B06B	1B074	1B075	1B076	1B077	1B078	1B079
4	1B080	1B087	1B090	1B091	1B092	1B093	1B094	1B095
5	1B09C	1B0A3	1B0AC	1B0AD	1B0AE	1B0AF	1B0B0	1B0B1
6	1B0B8	1B0BF	1B0C8	1B0C9	1B0CA	1B0CB	1B0CC	1B0CD
7	1B0D4	1B0DB	1B0E4	1B0E5	1B0E6	1B0E7	1B0E8	1B0E9
8	1B0F0	1B0F7	1B100	1B101	1B102	1B103	1B104	1B105
9	1B10C	1B113	1B11C	1B11D	1B11E	1B11F	1B120	1B121
10	1B128	1B12F	1B138	1B139	1B13A	1B13B	1B13C	1B13D
11	1B144	1B14B	1B154	1B155	1B156	1B157	1B158	1B159
12	1B160	1B167	1B170	1B171	1B172	1B173	1B174	1B175
13	1B17C	1B183	1B18C	1B18D	1B18E	1B18F	1B190	1B191
14	1B198	1B19F	1B1A8	1B1A9	1B1AA	1B1AB	1B1AC	1B1AD
15	1B1B4	1B1BB	1B1C4	1B1C5	1B1C6	1B1C7	1B1C8	1B1C9
16	1B1D0	1B1D7	1B1E0	1B1E1	1B1E2	1B1E3	1B1E4	1B1E5

SUR LA GALAXIE n°04

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B1EC	1B1F3	1B1FC	1B1FD	1B1FE	1B1FF	1B200	1B201
2	1B208	1B20F	1B218	1B219	1B21A	1B21B	1B21C	1B21D
3	1B224	1B22B	1B234	1B235	1B236	1B237	1B238	1B239
4	1B240	1B247	1B250	1B251	1B252	1B253	1B254	1B255
5	1B25C	1B263	1B26C	1B26D	1B26E	1B26F	1B270	1B271
6	1B278	1B27F	1B288	1B289	1B28A	1B28B	1B28C	1B28D
7	1B294	1B29B	1B2A4	1B2A5	1B2A6	1B2A7	1B2A8	1B2A9
8	1B2B0	1B2B7	1B2C0	1B2C1	1B2C2	1B2C3	1B2C4	1B2C5
9	1B2CC	1B2D3	1B2DC	1B2DD	1B2DE	1B2DF	1B2E0	1B2E1
10	1B2E8	1B2EF	1B2F8	1B2F9	1B2FA	1B2FB	1B2FC	1B2FD
11	1B304	1B30B	1B314	1B315	1B316	1B317	1B318	1B319
12	1B320	1B327	1B330	1B331	1B332	1B333	1B334	1B335
13	1B33C	1B343	1B34C	1B34D	1B34E	1B34F	1B350	1B351
14	1B358	1B35F	1B368	1B369	1B36A	1B36B	1B36C	1B36D
15	1B374	1B37B	1B384	1B385	1B386	1B387	1B388	1B389
16	1B390	1B397	1B3A0	1B3A1	1B3A2	1B3A3	1B3A4	1B3A5

SUR LA GALAXIE n°05

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B3AC	1B3B3	1B3BC	1B3BD	1B3BE	1B3BF	1B3C0	1B3C1
2	1B3C8	1B3CF	1B3D8	1B3D9	1B3DA	1B3DB	1B3DC	1B3DD
3	1B3E4	1B3EB	1B3F4	1B3F5	1B3F6	1B3F7	1B3F8	1B3F9
4	1B400	1B407	1B410	1B411	1B412	1B413	1B414	1B415
5	1B41C	1B423	1B42C	1B42D	1B42E	1B42F	1B430	1B431
6	1B438	1B43F	1B448	1B449	1B44A	1B44B	1B44C	1B44D
7	1B454	1B45B	1B464	1B465	1B466	1B467	1B468	1B469
8	1B470	1B477	1B480	1B481	1B482	1B483	1B484	1B485
9	1B48C	1B493	1B49C	1B49D	1B49E	1B49F	1B4A0	1B4A1
10	1B4A8	1B4AF	1B4B8	1B4B9	1B4BA	1B4BB	1B4BC	1B4BD
11	1B4C4	1B4CB	1B4D4	1B4D5	1B4D6	1B4D7	1B4D8	1B4D9
12	1B4E0	1B4E7	1B4F0	1B4F1	1B4F2	1B4F3	1B4F4	1B4F5
13	1B4FC	1B503	1B50C	1B50D	1B50E	1B50F	1B510	1B511
14	1B518	1B51F	1B528	1B529	1B52A	1B52B	1B52C	1B52D
15	1B534	1B53B	1B544	1B545	1B546	1B547	1B548	1B549
16	1B550	1B557	1B560	1B561	1B562	1B563	1B564	1B565

SUR LA GALAXIE n°06

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B56C	1B573	1B57C	1B57D	1B57E	1B57F	1B580	1B581
2	1B588	1B58F	1B598	1B599	1B59A	1B59B	1B59C	1B59D
3	1B5A4	1B5AB	1B5B4	1B5B5	1B5B6	1B5B7	1B5B8	1B5B9
4	1B5C0	1B5C7	1B5D0	1B5D1	1B5D2	1B5D3	1B5D4	1B5D5
5	1B5DC	1B5E3	1B5EC	1B5ED	1B5EE	1B5EF	1B5F0	1B5F1
6	1B5F8	1B5FF	1B608	1B609	1B60A	1B60B	1B60C	1B60D
7	1B614	1B61B	1B624	1B625	1B626	1B627	1B628	1B629
8	1B630	1B637	1B640	1B641	1B642	1B643	1B644	1B645
9	1B64C	1B653	1B65C	1B65D	1B65E	1B65F	1B660	1B661
10	1B668	1B66F	1B678	1B679	1B67A	1B67B	1B67C	1B67D
11	1B684	1B68B	1B694	1B695	1B696	1B697	1B698	1B699
12	1B6A0	1B6A7	1B6B0	1B6B1	1B6B2	1B6B3	1B6B4	1B6B5
13	1B6BC	1B6C3	1B6CC	1B6CD	1B6CE	1B6CF	1B6D0	1B6D1
14	1B6D8	1B6DF	1B6E8	1B6E9	1B6EA	1B6EB	1B6EC	1B6ED
15	1B6F4	1B6FB	1B704	1B705	1B706	1B707	1B708	1B709
16	1B710	1B717	1B720	1B721	1B722	1B723	1B724	1B725

SUR LA GALAXIE n°07

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B72C	1B733	1B73C	1B73D	1B73E	1B73F	1B740	1B741
2	1B748	1B74F	1B758	1B759	1B75A	1B75B	1B75C	1B75D
3	1B764	1B76B	1B774	1B775	1B776	1B777	1B778	1B779
4	1B780	1B787	1B790	1B791	1B792	1B793	1B794	1B795
5	1B79C	1B7A3	1B7AC	1B7AD	1B7AE	1B7AF	1B7B0	1B7B1
6	1B7B8	1B7BF	1B7C8	1B7C9	1B7CA	1B7CB	1B7CC	1B7CD
7	1B7D4	1B7DB	1B7E4	1B7E5	1B7E6	1B7E7	1B7E8	1B7E9
8	1B7F0	1B7F7	1B800	1B801	1B802	1B803	1B804	1B805
9	1B80C	1B813	1B81C	1B81D	1B81E	1B81F	1B820	1B821
10	1B828	1B82F	1B838	1B839	1B83A	1B83B	1B83C	1B83D
11	1B844	1B84B	1B854	1B855	1B856	1B857	1B858	1B859
12	1B860	1B867	1B870	1B871	1B872	1B873	1B874	1B875
13	1B87C	1B883	1B88C	1B88D	1B88E	1B88F	1B890	1B891
14	1B898	1B89F	1B8A8	1B8A9	1B8AA	1B8AB	1B8AC	1B8AD
15	1B8B4	1B8BB	1B8C4	1B8C5	1B8C6	1B8C7	1B8C8	1B8C9
16	1B8D0	1B8D7	1B8E0	1B8E1	1B8E2	1B8E3	1B8E4	1B8E5

SUR LA GALAXIE n°08

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1B8EC	1B8F3	1B8FC	1B8FD	1B8FE	1B8FF	1B900	1B901
2	1B908	1B90F	1B918	1B919	1B91A	1B91B	1B91C	1B91D
3	1B924	1B92B	1B934	1B935	1B936	1B937	1B938	1B939
4	1B940	1B947	1B950	1B951	1B952	1B953	1B954	1B955
5	1B95C	1B963	1B96C	1B96D	1B96E	1B96F	1B970	1B971
6	1B978	1B97F	1B988	1B989	1B98A	1B98B	1B98C	1B98D
7	1B994	1B99B	1B9A4	1B9A5	1B9A6	1B9A7	1B9A8	1B9A9
8	1B9B0	1B9B7	1B9C0	1B9C1	1B9C2	1B9C3	1B9C4	1B9C5
9	1B9CC	1B9D3	1B9DC	1B9DD	1B9DE	1B9DF	1B9E0	1B9E1
10	1B9E8	1B9EF	1B9F8	1B9F9	1B9FA	1B9FB	1B9FC	1B9FD
11	1BA04	1BA0B	1BA14	1BA15	1BA16	1BA17	1BA18	1BA19
12	1BA20	1BA27	1BA30	1BA31	1BA32	1BA33	1BA34	1BA35
13	1BA3C	1BA43	1BA4C	1BA4D	1BA4E	1BA4F	1BA50	1BA51
14	1BA58	1BA5F	1BA68	1BA69	1BA6A	1BA6B	1BA6C	1BA6D
15	1BA74	1BA7B	1BA84	1BA85	1BA86	1BA87	1BA88	1BA89
16	1BA90	1BA97	1BAA0	1BAA1	1BAA2	1BAA3	1BAA4	1BAA5

SUR LA GALAXIE n°09

VOI N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3
1	1BAAC	1BAB3	1BABC	1BABD	1BABE	1BABF	1BAC0	1BAC1
2	1BAC8	1BACF	1BAD8	1BAD9	1BADA	1BADB	1BADC	1BADD
3	1BAE4	1BAEB	1BAF4	1BAF5	1BAF6	1BAF7	1BAF8	1BAF9
4	1BB00	1BB07	1BB10	1BB11	1BB12	1BB13	1BB14	1BB15
5	1BB1C	1BB23	1BB2C	1BB2D	1BB2E	1BB2F	1BB30	1BB31
6	1BB38	1BB3F	1BB48	1BB49	1BB4A	1BB4B	1BB4C	1BB4D
7	1BB54	1BB5B	1BB64	1BB65	1BB66	1BB67	1BB68	1BB69
8	1BB70	1BB77	1BB80	1BB81	1BB82	1BB83	1BB84	1BB85
9	1BB8C	1BB93	1BB9C	1BB9D	1BB9E	1BB9F	1BBA0	1BBA1
10	1BBA8	1BBAF	1BBB8	1BBB9	1BBBA	1BBBB	1BBBC	1BBBD
11	1BBC4	1BBCB	1BBD4	1BBD5	1BBD6	1BBD7	1BBD8	1BBD9
12	1BBE0	1BBE7	1BBF0	1BBF1	1BBF2	1BBF3	1BBF4	1BBF5
13	1BBFC	1BC03	1BC0C	1BC0D	1BC0E	1BC0F	1BC10	1BC11
14	1BC18	1BC1F	1BC28	1BC29	1BC2A	1BC2B	1BC2C	1BC2D
15	1BC34	1BC3B	1BC44	1BC45	1BC46	1BC47	1BC48	1BC49
16	1BC50	1BC57	1BC60	1BC61	1BC62	1BC63	1BC64	1BC65

VCS N°	Carb.	Drones	Comp 1	Cont 1	Comp 2	Cont 2	Comp 3	Cont 3	Comp 4	Cont 4	Comp 5	Cont 5	Comp 6	Cont 6
1	1BC6C	1BC73	1BC7C	1BC7D	1BC7E	1BC7F	1BC80	1BC81	1BC82	1BC83	1BC84	1BC85	1BC86	1BC87
2	1BC8E	1BC95	1BC9E	1BC9F	1BCA0	1BCA1	1BCA2	1BCA3	1BCA4	1BCA5	1BCA6	1BCA7	1BCA8	1BCA9
3	1BCB0	1BCB7	1BCC0	1BCC1	1BCC2	1BCC3	1BCC4	1BCC5	1BCC6	1BCC7	1BCC8	1BCC9	1BCCA	1BCCB
4	1BCD2	1BCD9	1BCE2	1BCE3	1BCE4	1BCE5	1BCE6	1BCE7	1BCE8	1BCE9	1BCEA	1BCEB	1BCEC	1BCED
5	1BCF4	1BCFB	1BD04	1BD05	1BD06	1BD07	1BD08	1BD09	1BD0A	1BD0B	1BD0C	1BD0D	1BD0E	1BD0F
6	1BD16	1BD1D	1BD26	1BD27	1BD28	1BD29	1BD2A	1BD2B	1BD2C	1BD2D	1BD2E	1BD2F	1BD30	1BD31
7	1BD38	1BD3F	1BD48	1BD49	1BD4A	1BD4B	1BD4C	1BD4D	1BD4E	1BD4F	1BD50	1BD51	1BD52	1BD53
8	1BD5A	1BD61	1BD6A	1BD6B	1BD6C	1BD6D	1BD6E	1BD6F	1BD70	1BD71	1BD72	1BD73	1BD74	1BD75
9	1BD7C	1BD83	1BD8C	1BD8D	1BD8E	1BD8F	1BD90	1BD91	1BD92	1BD93	1BD94	1BD95	1BD96	1BD97
10	1BD9E	1BDA5	1BDAE	1BDAF	1BDB0	1BDB1	1BDB2	1BDB3	1BDB4	1BDB5	1BDB6	1BDB7	1BDB8	1BDB9
11	1BDC0	1BDC7	1BDD0	1BDD1	1BDD2	1BDD3	1BDD4	1BDD5	1BDD6	1BDD7	1BDD8	1BDD9	1BDDA	1BDDB
12	1BDE2	1BDE9	1BDF2	1BDF3	1BDF4	1BDF5	1BDF6	1BDF7	1BDF8	1BDF9	1BDFA	1BDFB	1BDFC	1BDFD
13	1BE04	1BE0B	1BE14	1BE15	1BE16	1BE17	1BE18	1BE19	1BE1A	1BE1B	1BE1C	1BE1D	1BE1E	1BE1F
14	1BE26	1BE2D	1BE36	1BE37	1BE38	1BE39	1BE3A	1BE3B	1BE3C	1BE3D	1BE3E	1BE3F	1BE40	1BE41
15	1BE48	1BE4F	1BE58	1BE59	1BE5A	1BE5B	1BE5C	1BE5D	1BE5E	1BE5F	1BE60	1BE61	1BE62	1BE63
16	1BE6A	1BE71	1BE7A	1BE7B	1BE7C	1BE7D	1BE7E	1BE7F	1BE80	1BE81	1BE82	1BE83	1BE84	1BE85

DEUTEROS

Les pokes pour AMIGA!

(avec la cartouche Action Replay MK3)

POD FRET	VIDE	40	POD FRET	MEH	4f
POD FRET	FER	41	POD FRET	HED	50
POD FRET	TITANE	42			
POD FRET	ALUMINIUM	43	POD OUTIL	INCONNU	81
POD FRET	CARBONE	44	POD OUTIL	DERRICK	82
POD FRET	CUIVRE	45	POD OUTIL	UO	86
POD FRET	HYDROGENE	46	POD OUTIL	BLASER	8A
POD FRET	DEUTERIUM	47	POD OUTIL	C.C.F.	90
POD FRET	METHANE	48	POD OUTIL	BANDAI	92
POD FRET	HELIUM	49	POD OUTIL	GRAPPIN	94
POD FRET	PALADIUM	4a	POD OUTIL	C C.F.D	95
POD FRET	PLATINE	4b	POD OUTIL	E.E.A	96
POD FRET	ARGENT	4c	POD OUTIL	SS	9a
POD FRET	OR	4d	POD OUTIL	POD COM	9c
POD FRET	SILICIUM	4e	POD OUTIL	PRISON	9f
			POD OUTIL	BLASTER	a0

ST

ELEMENTAL

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies pour les 2 Joueurs à ELEMENTAL
DATA "ELEMENTAL","A:\ELEM.PRG"
DATA "Vies infinies",&H8FEE,&H539Ø2F2D,&H4E712F2
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez dans le fichier 'ELEM.PRG', les octets 539Ø 2F2D 82EØ 7ØØØ et remplacez)les par 4E71 2F2D 82EØ 7ØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $8FEE

ELITE

Pour augmenter ses crédits, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier : (nom du personnage sauvegarder).CDR (ex:VOYAGER.CDR). Se positionner au secteur relatif N°Ø.

Pour avoir 5ØØØØ crédits se positionner au D Placement (en décimal) n°32 et inscrire 35 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 2E 3Ø.

Pour avoir 5ØØØØØ crédits se positionner au D Placement (en décimal) n°31 et inscrire 35 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 2E 3Ø.

PC

Pour avoir 999999999 crédits se positionner au n°28 et inscrire 39 39 39 39 39 39 39 39 39 2E 3Ø.

Quand on a la station derrière soi, actionner les rétro rockets ce qui permet de traverser la station sans dommage.

AMIGA

Lorsque le jeu vous demande la protection, répondez lui 'SARA' pour activer le cheat mode, lorsque il vous redemande répondez lui correctement!.
Maintenant pressez '*' du pavé numérique, un écran plein de codes vous sera alors présenté, essayez les coordonnées.

ST

Lorsque le jeu vous demande la protection, répondez lui 'SARA' pour activez le cheat mode, lorsque il vous redemande répondez lui correctement!. Maintenant pressez '*' du pavé numérique, un écran plein de codes vous sera alors présenté, essayez les coordonnées.

E-MOTION

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     E-MOTION Trainer (c) Joystick 1990
DATA 3335220,"E-MOTION",3,"le temps illimité","les vies illimitées","l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,Ø,70800,14,4,f3,9d,ba,6e,3d,7c,b5,a7,Ø,70800,146,4,4e,71,4e,71,53,38,Ø4,92,2,Ø,62200,14
DATA 4,f8,fd,a6,eb,15,ae,b4,50,Ø,62200,e8,4,4e,71,4e,71,31,cØ,41,c,4,Ø,61cØØ,14,4,fe,83,fa,ae
DATA 26,ac,fc,99,Ø,61cØØ,42,4,4e,71,4e,71,53,78,41,e,Ø,61cØØ,4e,4,4e,71,4e,71,53,78,41,e,Ø
DATA 61cØØ,56,4,4e,71,4e,71,42,78,41,e,*
```

AMIGA

Pour avoir le temps illimité, prenez un éditeur de secteur et remplacer la chaîne 5338 Ø492 par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum.

Pour avoir les vies illimitées remplacer la chaîne 31cØ 41Øc par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum.

Pour avoir de l'énergie illimitée remplacer la chaîne 5378 41Øe par 4e71 4e71. Recommencez cette manoeuvre deux fois. Puis rechercher la chaîne 4278 41Øe et remplacez-la par 4e71 4e71. Il faudra recalculer le checksum.
(Paris Christophe)

```
1Ø REM Vies infinies sur E-MOTION version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1990
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,Ø
6Ø IF SUM<>4788 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:POKE &A8A7,Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 3E,C3,21,21,AØ,11,8Ø,BE,32,ØE,BC,ED,53,ØF
1ØØ DATA BC,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,4Ø
11Ø DATA 1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,87,BE,22,B7,9C,C9,AF,32
12Ø DATA 87,2A,C3,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour de l'energie infinies recherchez les octets cØ, 32, a6, 4e et remplacez le cØ par c9

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &2A87, Ø

Pour avoir de l'énergie infinies, faites :
POKE &1344,&C9

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'E_MOTION', allez à l'offset $4FE2 et remplacez les octets 53784DE8 par 4E714E71.

Pour l'énergie infinie, allez à l'offset $563E (du même fichier) et remplacez les octets 3Ø2384DE6.

ST

Pendant la page de présentation tapez 'MOONUNIT' pour activer le cheat mode.
Pendant le jeu tapez :
F1 pour avancer de 1 niveau
F2 pour avancer de 1Ø niveaux
F3 pour reculer de 1 niveau
F4 pour reculer de 1Ø niveaux

```
' Energie et vies infinies sur E-MOTION
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(31ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
nom$="A:\E_MOTION"
C%=&H53784DE8
D%=&H3Ø384DE6
E%=&H4E714E71
BLOAD nom$,b%
ENDIF
IF LPEEK(b%+&H4FE2)=C% AND LPEEK(b%+&H563E)=D%
  LPOKE b%+&H4FE2,B%
  LPOKE b%+&H563E,B%
  a$="Energie et Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(b%+&H4FE2)=E% AND LPEEK(b%+&H563E)=E%
    LPOKE b%+&H4FE2,C%
    LPOKE b%+&H563E,D%
    a$="Energie et Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b%,3Ø9398
PRINT a$
```

ST

Dès que vous chargez le jeu, faites une sauvegarde (D) et chargez votre éditeur de secteurs et éditez le fichier 'SAVEGAME'. Pour choisir votre tableau, aller au déplacement ØØØ, offset ØØ7 (1ère ligne 6ème colonne) et remplacez le chiffre (votre tableau) par un chiffre allant de 1 à 31 (en hexadécimal 1Ø= 16, 2Ø=32, 3Ø=48). Attention le niveau 1 correspond à Ø, il faut donc soustraire 1 au niveau voulu (exemple pour aller au niveau 1Ø, il faut mettre 9).

Pour avoir l'énergie à fond, aller au secteur Ø, offset Ø (1ère ligne, 8ème colonne et tapez FF).

PC

CPC EAGLE'S RIDER

```
10 REM Energie infinie pour EAGLE'S RIDER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A05C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8409 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A05B,1
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,33,A0,3E,4E,32,58,A0,3A,5B,A0,A7,20,0F
140 DATA AF,32,80,90,32,98,92,32,9A,92,32,FA,95,18
150 DATA 12,3E,02,32,80,90,3E,34,32,98,92,32,9A,92
160 DATA 3E,81,32,FA,95,CD,33,A0,C9,1E,00,16,09,0E
170 DATA 46,21,00,90,DF,58,A0,1E,00,16,0A,0E,44,21
180 DATA 00,92,DF,58,A0,1E,00,16,09,0E,45,21,00,94
190 DATA DF,58,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des lasers infinis, remplacez les octets Ø1 35 21 Ø4 BA par Ø1 ØØ 21 Ø4 BA, ou allez en piste 8 secteur 47 à l'adresse &Ø35, où vous remplacez le 35 par un ØØ. Puis remplacez les octets Ø1 35 3A 4C Ø1 par Ø1 ØØ 3A 4C Ø1, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse &1ØA où vous remplacez le 35 par un ØØ. Enfin remplacez les octets 35 21 4E Ø1 34 par ØØ 21 4E Ø1 34, ou allez en piste 1Ø secteur 44 à l'adresse &Ø94 où vous remplacez le 35 par un ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 38 Ø3 D6 Ø2 77 par 38 Ø3 D6 ØØ 77, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse &Ø8Ø, où vous remplacez le Ø2 par un ØØ. Puis remplacez les octets 4E Ø1 34 23 34 par 4E Ø1 ØØ 23 ØØ, ou allez en piste 1Ø secteur 44 à l'adresse &Ø98 où vous remplacez les octets 34 23 34 par ØØ 23 34. Enfin remplacez les octets 3Ø Ø2 81 77 DD par 3Ø Ø2 ØØ 77 DD, ou allez en piste 9 secteur 45 à l'adresse &1FA et remplacez-y le 81 par un ØØ.

Pour avoir des lasers infinis, faites:

POKE &1535,Ø
POKE &26ØA,Ø
POKE &3394,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &258Ø,Ø
POKE &3398,Ø
POKE &339A,Ø
POKE &24FA,Ø.

EDD THE DUCK

```
' Vies infinies, choix du nombre d'étoiles à ramasser
' choix de tableau pour EDD THE DUCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 387 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H254E2A
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\EDDDUCK2.PRG",adr%,387
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,015C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0012,3F3C,0026,4E4E
DATA DFFC,0000,0006,2A7C,0000,00FA,6100,007C,33C5,0000
DATA 00EE,2A7C,0000,0140,6100,006C,0645,0001,33C5,0000
DATA 00D2,33C5,0000,00DA,3F3C,0001,4267,3F3C,0000,3F3C
DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,33FC,4AFC,0007,804A,23FC,0005,0000,0000
DATA 0432,23FC,0000,5000,0000,0010,7E2F,207C,0000,00BC
DATA 227C,0000,5000,32D8,51CF,FFFC,4EF9,0007,8000,4855
DATA 3F3C,0009,4E41,DFFC,0000,0006,4280,3F3C,0007,4E41
DATA DFFC,0000,0002,2A00,0485,0000,0031,4E75,33FC,500E
DATA 0005,0B26,4EF9,0005,0000,4279,0000,8E1C,33FC,0005
DATA 0000,9290,33FC,0005,0000,8E14,23FC,6002,0000,0000
DATA 8DFA,23FC,33FC,0003,0000,8DFE,4EF9,0000,8000,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465
DATA 2064,6520,4544,4420,5448,4520,4455,434B,210A,0D54
DATA 6162,6C65,6175,2064,6520,6482,7061,7274,2028,312F
DATA 3929,203A,200A,0D00,4574,6F69,6C65,7320,8520,7261
DATA 6D61,7373,6572,2028,312F,3929,203A,2000,0000,0002
DATA 120A,060E,0648,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

Pour changer de niveau, appuyer simplement sur le bouton gauche de la souris.

AMIGA

ST

```
' Vies infinies pour EDD THE DUCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16D19B
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\EDDDUCK1.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A4,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4AFC,0007,804A
DATA 23FC,0005,0000,0000,0432,23FC,0000,5000,0000,0010
DATA 7E2F,207C,0000,008A,227C,0000,5000,32D8,51CF,FFFC
DATA 4EF9,0007,8000,33FC,500E,0005,0B26,4EF9,0005,0000
DATA 4279,0000,8E1C,4EF9,0000,8000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4544
DATA 4420,5448,4520,4455,434B,2100,0000,0002,1E54,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

E.S.W.A.T.

Pour avoir des 1ØØ crédits et 1ØØ secondes, mettez le jeu en mode pause et tapez 'JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU'.

Pour avoir des crédits infinies pour les deux joueurs, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\ESWAT.PRG', les octets 41F9 ØØFF 824Ø 7EØ7 4298 51CF FFFC et remplacez-les par 31FC ØØC8 2546 31FC ØØC8 254E 4E71
Ou rendez-vous à l'offset $94.

ST

```
FICHIER FAST EDITEUR V1.Ø
' Crédits infinis à ESWAT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "ESWAT","A:\AUTO\ESWAT.PRG"
DATA "Crédits infinis 1",&H94,&H41F9ØØFF,&H31FCØØC8
DATA "Crédits infinis 2",&H98,&H824Ø7EØ7,&H254631FC
DATA "Crédits infinis 3",&H9C,&H429851CF,&HØØC8254E
DATA "Crédits infinis 4",&HAØ,&HFFFC23FC,&H4E7123FC
DATA "FIN"
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
DATA 949740,"E.S.W.A.T.",1,"Shots & vies illimités"
sum:
DATA 0005,0,002d800,0000150,0001,4a,55,0,002d800,0000142,0001,4a,53
DATA 0,002d800,0000014,0003,f2,49,3e,e7,49,35,0,002f600,0000156,0001,4a,53,0,002f600,0000016,0001,90,87,*
```

Pour avoir un max de crédits et de temps taper en mode pause 'JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU'.

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $16c, offset $15Ø, l'octet 4a à la place de 55 et a l'offset $142 remplacer 53 par 4a et recalculer le checksum du block

CPC

```
1Ø REM Crédits,munitions,temps infinis
2Ø REM ESCAPE pour passer au level supérieur
3Ø REM Sur ESWAT version Disk
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &9ØØØ:FOR p=&A55F TO &A5E2
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&2DCC THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:MODE 1
11Ø PRINT"Insérer l'original d'ESWAT...
12Ø CALL &BB18:LOAD"disk",&917Ø:MODE 1:CALL &A55F
13Ø DATA 2A,ØE,BC,22,8Ø,BE,3A,1Ø,BC,32,82,BE,3E,C3
14Ø DATA 32,ØE,BC,ØØ,21,83,A5,22,ØF,BC,21,7Ø,91,11
15Ø DATA 7Ø,Ø1,D5,Ø6,Ø6,ED,BØ,C9,21,8Ø,BE,11,ØE,BC
16Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,99,A5,22,47,31,3E,Ø1,C3
17Ø DATA ØE,BC,CD,2A,32,3A,4Ø,31,FE,3D,28,Ø7,21,B1
18Ø DATA A5,22,FA,Ø1,C9,21,CC,A5,22,E5,Ø1,C9,AF,32
19Ø DATA 3E,55,32,44,ØA,32,A3,1C,32,3B,2A,3E,C3,32
2ØØ DATA 43,2A,21,89,14,22,44,2A,C3,4Ø,ØØ,AF,32,9E
21Ø DATA 63,32,C7,ØB,32,29,1F,21,21,ØB,22,91,2F,3E
22Ø DATA 16,32,95,2F,18,E6
```

Version 64K :

Pour passer au niveau supérieur avec la touche Escape, faites:
POKE &2A3B,Ø
POKE &2A43,&C3
POKE &2A44,&89
POKE &2A45,&14.

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &1CA3,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &ØA44,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &553E,Ø.

Version 128K :

Pour passer au niveau supérieur avec la touche Escape, faites:
POKE &2F91,&21
POKE &2F92,&ØB
POKE &2F95,&16.

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &1F29,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &ØBC7,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &639E,Ø.

ST

ECO

Les molécules (O) du code génétique correspondent à :

Animal: "gros ou maigre"
Changement physique de l'animal
Grandeur de l'animal
Changement physique de l'animal
Grosseur de l'animal
Changement en gros animal (de petit à gros)
Rien
Changement en plantes.

AMIGA

EARL WEAVER BASEBALL

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'Earl Weaver Baseball Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 564766,"Earl Weaver Baseball",1,"Super pitcher"
sum:
DATA Ø001,Ø,89cØØ,1d,2,ff,ff,ØØ,ØØ,*
```

Pour avoir des RUNS d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 11Ø2, offset $1d, l'octet ØØ à la place de Ø1

ELIMINATOR

CPC

```
10 REM Vies infinies sur ELIMINATOR
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5A4:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>15514 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,0A,CD,9A,A5,21,00,58,16,0B,CD,9A,A5
120 DATA 21,00,40,11,00,D8,01,00,28,ED,B0,21,00,40
130 DATA 16,03,CD,9A,A5,21,00,50,11,00,01,01,00,08
140 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9A,A5,D1,01,00,18,09
150 DATA 14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,D8,11,00,99,01,00
160 DATA 08,ED,B0,21,72,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED
170 DATA B0,C9,F3,21,00,E0,11,00,A0,01,00,20,ED,B0
180 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,AF
190 DATA 32,E3,57,32,C7,77,3E,A7,32,6C,91,C3,00,80
200 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

Frustré de ne pas parvenir au dernier tableau? C'est pourtant simple, tapez HELP puis GOBLIN.

Maintenant pour passer ce level 8, voici le chemin à suivre (le n°1 correspond au chemin de gauche ... et le n°4 correspond au chemin de droite (il faut changer de chemin à chaque tremplin, sous peine de perdre une vie))
Premier tremplin : chemin 1
Second tremplin : chemin 3
Puis, 4, 2, 1, 3, 4, 1, 2, 2, 2, 1, 3, 4, 3, 1, 4, 3.

C64

Voici quelques codes :

Deuxième tableau: Agonic.
Troisième tableau: Blonde.
Quatrième tableau: Cliche.
Cinquième tableau: Dimple.
Sixième tableau: Edible.
Septième tableau: Female.
Huitième tableau: Goblin.

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  ELIMINATOR Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 407729,"ELIMINATOR",1,"TRAINER"
sum:
DATA 0001,0,033000,00AE,01,4a,53,*
```

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $198 , offset $ae mettre l'octet 4a à la place de 53

```
FICHIER EDITEUR V1.0
' Vies infinies, plus de perte de ses armes,
' NRJ infinie et invulnérabilité sur ELIMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX à la
' suite du FICHIER EDITEUR V 1.0
DATA 1,"ELIMINATOR","A:\ELIMINAT.JMP",302086
DATA 1,"Vies, invulnérabilité...",&H3434,&HC790001
DATA &H4E750001
```

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'ELIMINAT. JMP' et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 6C et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 1F 6C. Offset=$34AC.

Pour ne plus perdre vos armes, recherchez les octets: 67 ØØ ØØ 1A 53 4Ø 33 CØ et remplacez-les par 6Ø ØØ ØØ 1A 53 4Ø 33 CØ. Offset=$34DC.

Pour bloquer les tirs ennemis, recherchez-les octets : 53 79 ØØ Ø1 6A 4E 66 ØØ et remplacez-les par 53 79 ØØ Ø1 6A 4E 6Ø ØØ. Offset=$3A5C.

Pour avoir en même temps: les vies infinies, ne plus perdre ses armes, énergie infinie et désactiver la collision des sprites, recherchez les octets : ØC 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 74 67 ØØ ØØ 54 et remplacer les par 4E 75 ØØ Ø1 ØØ Ø1 1F 74 67 ØØ ØØ 54. Offset=$3434.

EPYX WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

PC

Après la page principale, choisir 'F1'. Pour les débutants voulant gagner facilement : allez dans votre coin quand la partie commence et appuyez rapidement et plusieurs fois sur la touche '2' jusqu'à ce que vous réussissiez.

ESCAPE FROM HELL

PC

Pour choisir son niveau (de 1 à 6), éditez le fichier 'SAVEGAME' du répertoire 'GENDATA', aller au secteur ØØØ, déplacement 1, et tapez un chiffre allant de Ø1 à Ø6.

EMPIRE STRIKES BACK

CPC

```
10 REM Boucliers infinis sur
15 REM EMPIRE STRIKES BACK Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
70 IF SUM<>3095 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,F6,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,18,0E,43,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 24 secteur 43 a l'adresse &ØØF6 et remplacez y le 3D par un ØØ.

C64

Pour avoir des vies infinies:

POKE 37Ø48,165

SYS 327Ø4

ELVEN WARRIOR

CPC

Pour les fleches infinies recherchez les octets eØ,d6,Ø1,27,77 et remplacez le Ø1 par Ø

Pour les clefs infinies recherchez les octets ØØ,d6,Ø1,27,32 et remplacez le Ø1 par Ø

Pour de l'energie infinies recherchez (deux fois) les octets 34,18,Ø1,35,7e,e6 et remplacez le 35 par Ø

Fleches infinies : POKE &1B26,Ø

Energies infinies : POKE &1685,Ø
POKE &135B,Ø

Clefs infinies : POKE &18DF,Ø

EYE OF THE BEHOLDER

PC

Pour pouvoir commencer à jouer avec des personnages exceptionnels et se retrouver au niveau 12, créez des personnages et dès le début du jeu, sauvegardez une partie. Ensuite avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier 'EOBDATA.SAV'.

Au déplacement 13, secteur Ø, écrivez 16 16 ØØ ØØ 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 puis sauter 1Ø déplacement et écrivez ØA.

Recommencez l'opération au déplacement 499 du secteur ØØ et 23Ø du secteur Ø1 pour la même opération.

ELEVATOR

ST

Pour passer le 2ème niveau, il faut voir le portier (pour le trouver: ouvrir toutes les portes), il vous donnera une clé pour ouvrir une porte blanche, (pour entrer dans cette porte, aller en diagonale vers le bas).

EXTREME

CPC

```
10 REM Energie infinie sur EXTREME version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2949 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,61,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,10,0E,47,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

EUROPEAN SUPER LEAGUE

```
'European super league (C) Joystick 1991
DATA 250353,"European super league amiga",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,0003D000,00000024,0002,4E,71,53,B9,*
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 1E8, offset $24, les octets 53 B9 par 4E 71.

ENCHANTED WORLD

PC

Pendant le menu, tapez au clavier 'BIFIDUS 48' pour avoir des vies infinies.

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK

Ramasser du foin dans la cour du château.
Entrer dans le château.
Entrer dans la bibliothèque.
Prendre le manuel des sorts.
Aller dans l'armurerie.
Prendre l'épée longue et l'utiliser.
Prendre le bouclier et l'utiliser.
Prendre l'arbalète.
Descendre dans la cuisine.
Prendre le miel (à droite)
Rendre le manuel des sorts à Elvira.
Lui demander de faire le sort sur la connaissance des plantes.
Boire la potion ainsi récupérée.
Remonter.
Monter au premier étage.
Enter dans toutes les salles non fermées et ressortir s'il s'agit de la salle où le vampire dort.
Pour les autres salles, fouillez tout ce qui est possible pour y récupérer des flèches, du Laudanum (dans le trou de souris de la salle de bain), et une bible.
Fouiller la bible et récupérer le parchemin.
Descendre et sortir dans la cour.
Sortir dans le jardin.
Fouiller tous les buissons, tous les arbres..., pour y trouver des ingrédients (même une branche à l'écran peut cacher un ingrédient).
Exécuter cette recherche tant que vous êtes hors du château.
Se diriger vers la cible.
Utiliser l'arbalète 4 fois de suite.
Récupérer les 3 flèches qui sont sur la cible.
Allez voir l'homme et son rapace.
Attendre que l'oiseau s'envole.
Utiliser l'arbalète lorsque l'oiseau est au milieu de l'écran.
Récupérer les plumes, la clé d'or et votre flèche.
Aller dans la petite maison du jardin.
Après y être entré, prendre 2 vers (sur le cadavre), 1 maillet, 1 crucifix.
Prendre les graines de la boîte en fer, pour y découvrir une clé en fer.
Prendre la clé.

Aller à l'entrée du labyrinthe. A chaque mauvaise rencontre, vous utiliserez le plus rapidement possible un des 2 sorts (les petits diables exploseront loin de vous, ne vous atteignant pas).
A chaque fois qu'une plante est en vue, la prendre et la mettre dans son sac, (d'ailleurs, il est subtil d'y mettre tous les ingrédients).
Au fond du labyrinthe se trouve un bosquet rempli d'yeux. Utiliser 2 fois l'arbalète (ce qui fait disparaître ces yeux).
Entrer dans le bosquet.
Récupérer le joyau d'Elvira.
Avancer jusqu'à la "fontaine" (bassin).
Prendre toutes les plantes (lotus noir...).
Ressortir du labyrinthe.
Aller devant la porte verrouillée du jardin.
Déverrouiller la porte (avec la clé en fer).
Entrer dans le petit jardin.
Prendre toutes les plantes sauf la verveine, la baume de citron, le chou, l'oignon et la digitale qui sont inutiles (tout comme la marguerite).
Retourner dans la cour du château.
Entrer dans les cachots.
Enter dans chaque cellule et à chaque fois chercher s'il n'y a pas d'insectes. De plus, récupérer 5 toiles d'araignées au passage.
Normalement, on peut récupérer 5 mille-pattes, 5 perce-oreilles, 1Ø araignées et 5 scarabées.

Dans ce dédale, se trouve la salles des tortures.
S'y rendre (vous la trouverez en essayant toutes les cellules).
Prendre le sac de sel.
Tirer l'anneau à droite (au sol).
Récupérer le squelette et la clé en or.
Sortir dans la cour château.
Descendre dans le puits.
Récupérer la mousse sur les parois internes.
A la place d'Elvira, une grosse cuisinière vous menace.
Jeter le sac sur cette affreuse cuisinière.
Se tourner sur la droite.
Prendre 2 bouteilles de vin blanc.
Sortir les ingrédients de son sac.
Faire faire à Elvira le sort "la fierté chatoyante" sur le passage.
Cliquer sur le passage et Elvira vo rapporte une clé en or.
Faites-vous également d'autres so qui vous permettent de vous gue (coeur de bois...).

Remonter (on laissera les ingrédie dans la cuisine).
Aller à l'église (dans le château).
Prendre le missel (en cuir de ma core).
Aller vers l'autel.
Cliquer dessus, et mettez le joy d'Elvira dans le trou de la croix.
Entrer dans le trou ainsi fermé.
Regarder la fresque du fond et u ser les parchemins trouvés dans bible.
Se retourner et prendre la couron
Se retourner et mettre la couron sur le "roi-squelette".
Vous pouvez maintenant prend son épée.
Utiliser cette épée comme arme d nitive.
Sortir de l'église, aller dans le salo
Prendre le pique de bois et la pla "Monsbera".
Monter à l'étage.
Entrer dans la pièce où le vamp dort.
Utiliser le pique sur le vampire.
Récupérer la poudre de vampire fouiller la pièce.
Aller dans la bibliothèque où vo déposerez tout ce dont vous n'a plus besoin (bible vide, ancien épée, poignard, clé en fer...).
Sortir dans la cour.
Aller à la forge.
Prendre le bol dans la caisse.
Mettre le bol dans les braises.
Mettre le crucifix dans le bol.
Tremper une flèche dans le bol.
Aller à l'écurie.
Tuer le loup-garou avec la flèc d'argent.
Récupérer les crins de chevaux.
Tirer le dernier anneau et récupè une clé d'or.
Retourner à la cuisine pour qu'El vous prépare de nouveaux sorts plus importants sont les suiva Elixir du chevalier, manticore et d dresse de champignons).
Sortir dans la cour du château.

ELVIRA

Descendre dans les catacombes.
Chercher le "monstre à la pierre", et le tuer (il est préférable de sauvegarder avant, car on n'y parvient pas à chaque fois).
Une fois tué, récupérer sa pierre et se diriger dans la salle d'où il provient.
Fouiller les tombes.
Récupérer la clé marron.
Sortir de cette pièce et fouiller toutes les autres pièces des catacombes.
Veillez à examiner le contenu des tombes gauches avant d'examiner les droites.
Lorsque vous trouvez une tombe vide, déposez-y le squelette.
En ouvrant la tombe de droite (dans la pièce où l'on a déposé le cadavre), de l'eau surgit et l'on doit descendre en plongée.
Remonter à la surface dès que possible (dans le puits).
Redescendre au fond du puits, puis aller jusqu'à la grille.
Déverrouiller cette grille grâce à la dernière clé.
Remonter à la surface (d'ailleurs, le faire à chaque fois que l'ordinateur signale que l'on suffoque).
Fouiller le fond des marais.
On y trouve une clé en or sur un cadavre.
Après cette trouvaille, rechercher la grille.
Rouvrir la grille et ressortir par le puits.
Faire de nombreux combats pour augmenter votre "SKILL" (par exemple, faire le tour des remparts... en veillant à tuer le chevalier à l'aide de l'arbalète).
Une fois assez exercé, retourner voir le capitaine, à l'entrée du château.
Tuer le capitaine puis prendre la clé en or qui se trouve sous la notice (accrochée au mur).
Retourner à la salle des tortures.
Prendre la paire de pinces.
Retourner à la cuisine.
Prendre le charbon ardent (la pince a alors un bout rougeoyant).
Monter dans les remparts.
Monter au canon qui est prêt à tirer.
Utiliser la pince sur la mèche.
Aller à la tour "détruite".
Monter tout en haut de cette tour.
Faire un gros plan sur le coffre.
Mettre les 6 clés en or dans les 6 serrures (respecter l'ordre qui va de la gauche vers la droite).
Le coffre ouvert, prendre le poignard et le parchemin.
Aller dans les catacombes.
Utiliser le parchemin pour vous débarrasser des "spectres".
Aller à l'intersection des 2 tunnels où se trouve un petit trou au sol.
Faire un gros plan sur le trou.
Introduire la pierre du monstre dans le trou.
Consommer tous les sorts qui augmentent les capacités physiques et spirituelles.
Descendre dans le trou.
Introduire l'épée dans le trou se trouvant au milieu de l'étoile (cela dérange Emelda pendant un court instant).
En profiter pour utiliser le parchemin.
Utiliser le poignard.
Emelda meurt...

AMIGA EMERALD MINE

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  EMERALD MINE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 247127,"EMERALD MINE",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,03c400,0b8,01,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $1e2, offset $b8 mettre l'octet 4A à la place de 53.

TOUS EMMANUELLE

Voici les instructions pour trouver les 3 statuettes de ce superbe jeu.
- Aller à Iguaçu. Se rendre aux chutes et sauter dans l'eau, elle est au fond. Vous avez la première.
- Aller à Rio. Aller chercher la fiole de drogue sur le bateau où se trouve l'homme. Répondez : "Non, je cherche l'aventure!" et il vous donnera une fiole de drogue? Se rendre au casino. Offrir un cigare à l'homme (le cigare est sur le plateau de la vendeuse). Il vous conduira dans un village (les Favelas) et il vous donnera une statue. Vous avez la deuxième.
- Aller à Manaus. Dans le hall de l'hôtel, demander au portier qu'il vous conduise à l'opéra. Rentrer à l'hôtel puis recommencer l'opération jusqu'à ce que la statuette apparaisse ou qu'il vous dise que l'opéra est fermé et qu'il demande si vous voulez payer pour visiter (répondre "J'accepte"). Vous avez la troisième statuette!
Il ne vous reste plus qu'à trouver Emmanuelle.

Pour gagner au casino :
- Aller au casino. Offrir à boire à la vieille dame assise en face de vous (à côté de l'homme). Le verre en face de vous (à côté de l'homme). Le verre se trouve sur le plateau de la serveuse. Elle vous donnera le numéro pour jouer et voilà!

Pour avoir plus d'énergie au combat :

- Aller au village. Acheter le tambourin. Prendre le taxi et rentrer à l'hôtel. Parler au portier .
Un autre truc pour la bagarre :
- Lorsque vous avez à vous battre, ne touchez à rien, la bagarre se fera toute seule, vous serez victorieux à chaque fois.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER Trainer (c) Joystick 1990
DATA 2348359,"Escape from...",3,"les vies illimitées","l'énergie illimitée","les bombes illimitées"
sum:
DATA 1,0,c1e00,40,1,4a,53,1,0,c2200,10c,1,4a,91,1,0,b9000,1e0,1,4a,53,*
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS (c) Joystick 1991 (compil WINNING TEAM)
DATA 2348359,"Escape from...",3,"les vies illimitées"
DATA "l'énergie illimitée","les bombes illimitées"
sum:
DATA 1,0,c1e00,40,1,4a,53,1,0,c2200,10c,1,4a,91,1,0,b9000,1e0,1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1551, 64éme octet le chiffre : 53 par 4a.

Pour avoir de l'énergie illimitée, remplacer au bloc 1553, 268éme octet le chiffre : 91 par 4a.

Pour avoir les bombes illimitées, remplacer au bloc 148Ø, 48Øéme octet le chiffre 53 par 4a.

(Compil Winning Team)

Pour avoir un megatrainer, allez au block 6ØF l'offset $Ø4Ø, et remplacez les octets 53 par 4A.

```
10 REM Bombes et Credits infinis + choix level
20 REM ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER
30 REM Version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5D4
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&1DFF THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de depart (1 a 6)";lv
110 IF lv>6 OR lv<1 THEN 100
120 lv=(lv-1)*2:POKE &A5BF,lv
130 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de
140 PRINT"ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS
150 CALL &BB18:CALL &A58F
160 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
170 DATA C9,CD,83,A5,3E,C9,32,0F,01,21,EE,BF,22,97
180 DATA 01,3E,6A,32,8E,01,CD,00,01,F3,31,20,02,21
190 DATA BE,A5,11,7F,03,01,05,00,ED,B0,11,EE,BF,0E
200 DATA 12,ED,B0,C3,20,02,3E,00,32,A5,CE,AF,32,02
210 DATA 42,32,2E,4B,67,6F,22,3F,BF,32,41,BF,C3,7F
220 DATA 03
```

CPC

```
10 REM crédits infinis sur ESCAPE FROM THE PLANET
11 REM OF THE ROBOT MONSTERS (ouf)
20 REM version DISK - compil WINNING TEAM
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A09A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>15642 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD
110 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,10,11,28,28,CD,50,A0
120 DATA CD,03,B9,01,7E,FA,ED,49,21,CE,25,11,CE,00
130 DATA 01,21,03,ED,B0,21,38,A0,22,10,01,C3,00,01
140 DATA 21,4C,A0,11,76,03,01,04,00,ED,B0,21,76,03
150 DATA 22,3C,02,C3,20,02,AF,32,02,42,22,7D,A0,7B
160 DATA 32,5B,A0,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,93,A0,32
170 DATA 67,A0,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21
180 DATA 91,A0,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88
190 DATA 13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,7E,A0,C6,18,32
200 DATA 7E,A0,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF
```

Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets CA A6 4C 35 par CA A6 4C ØØ.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets B7 C8 3D 32 CF et remplacez-les par B7 C8 ØØ 32 CF.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur C5, adresse 7E.

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &42Ø2,Ø.

Pour avoir des bombes infinies, faites:
POKE &4B2E,Ø.

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Crédits, Energie et Vies infinis par Antonio SIMOES
' pour ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ESCAPE FROM THE PLANET...","A:\X.PRG"
DATA "Vies ",&H41BCE,&H536900064,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",&H41F46,&H53790004,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",&H41F4A,&H1FD033FC,&H4E7133FC
DATA "Energie infinie",&H42098,&H91690066,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

ST

MONSTERS

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, éditez le fichier 'X.PRG' et recherchez les octets 53 69 ØØ 64 33 FC ØØ ØC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 33 FC ØØ ØC.
Ou rendez vous à l'offset $41BCE.

Pour avoir des crédits infinis pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø4 1F DØ 33 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 33 FC.
Ou rendez-vous à l'offset $41F46.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 91 69 ØØ 66 6A 1E 42 68 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 6A 1E 42 68.
Ou rendez-vous à l'offset $42Ø98.

ST

```
' Vies infinies - VERSION COMPILATION WINNING TEAM
' pour ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 343 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H232198
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\ESCAPEFR.PRG",adr%,343
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0132,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00BE,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,13C0,0000,0130,41F9,0000,0122,4879,0000,012F
DATA 4879,0000,012F,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,377C,0200
DATA 01B4,23FC,33FC,6002,0000,0200,23FC,0004,1FCE,0000
DATA 0204,23FC,4EF8,0452,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C
DATA 0004,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465
DATA 2064,650A,0D45,5343,4150,4520,4652,4F4D,2054,4845
DATA 2050,4C41,4E45,5420,4F46,2052,4F42,4F54,204D,4F4E
DATA 5354,4552,530A,0D64,6520,6C61,2063,6F6D,7069,6C61
DATA 7469,6F6E,2057,696E,6E69,6E67,2054,6561,6D00,413A
DATA 5C52,4F42,4F54,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606
DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

AMIGA

EXTERMINATOR

Pour avoir de l'énergie infinie, (vous ne pouvez utiliser ce patch uniquement avec une cartouche mémoire!) recherchez les octets 916D ØØ5Ø 6E78 51E8 et remplacez-les par 4A6D DØ5Ø 6E78 51E8.

ST

EXTASE

Pour commencer directement au level, cliquer avec la bulle sur l'icône "continue", et entrer le code: 3976.
Pour connaître la technique de remplissage des circuits, après le changement du jeu, ne toucher à rien: l'ordinateur se met en "DEMO", et il joue seul, il n'y a qu'à le regarder jouer.
Pour jouer sans se fatiguer, sélectionner "2 players" et jouer seul!!

CPC

EXPRESS RAIDER

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les High-Scores : 'JKL'. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner 'GAME 3' au début du jeu.

CPC

EXOLON

```
10 REM Vies infinies sur EXOLON version Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"LOADER",&A000:CALL &9000
100 DATA 21,12,90,11,00,BF,ED,53,34,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,A0,AF,32,25,2A,C3,40,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A D4 1B 3D 32 par 3A D4 1B ØØ 32.

EXPLORA III

Aller dans bureau, allumer la télé, regarder info aller dans hall d'entrée, on sonne à la porte, regarder Judas, c'est le facteur, prendre télégramme, examiner télégramme, aller dans bureau, prendre et examiner feuille manuscrite dans corbeille à papier, aller dans cuisine, prendre bouteille de vin dans frigo, allumettes dans placard, aller à la salle de bains, prendre papier hygiénique, prendre savonette dans l'armoire, aller dans la chambre, prendre veste, examiner veste, vous trouverez votre portefeuille, dans le hall prendre clés, sortir de l'appartement, aller au bout de la rue Paul Istirène, prendre bus pour aller rue Sébastien Tousseul, cliquer sur chantier, cliquer sur cadavre, prendre carte plastifiée, cliquer sur les cartons, le clochard demande 1Ø frs.. donner 1Ø frs., il vous raconte une histoire, cliquer sur poubelle, le clochard invincible, utiliser bouteille de vin sur clochard fouiller poubelle, prendre vieille photo, cliquer sur clochard, il vous rend la bouteille de vin vide, retourner à la maison, sur votre chemin, vous aller trouver un kiosque à journaux, prendre le journal, attendre qu'il soit 9h du matin, avant pénétrer dans votre immeuble examiner boite aux lettres, vous trouvez une lettre de la banque, prendre lettre (bien utile pour tirer de l'argent), examiner journal, faire un sauvetage de la partie (ne pénétrez plus chez vous, vous ne pouvez plus ressortir), sortir, tirer argent (à chaque fois que vous tirez de l'argent, soyez prudent sur la somme), aller en bus rue Marc Hossain, rentrer dans le magasin de sport, acheter uniquement le sac (très utile, il vous supprimera la phrase: je vous suggère un tu' des objets), aller en métro rue Emma Mikao (direction aéroport), rue Emma Mikao aller chez le coiffeur, prendre discretement le rasoir dans le tiroir, ensuite aller rue Sabine Lataire, vous aller trouver un asile d'aliéné, cliquer sur la sonnette, on vous répondra que ce n'est pas l'heure des visites, elle est ravie, donner le livre où il manque une page à la bibliothécaire, elle vous en donnera un neuf, aller rue Ella chez le droguiste prendre le diamant synthétique et l'alcool (éventuellement la scie à métaux, pour une balade dans les égouts, qui n'est pas obligatoire, accès rue Gérard M.), aller rue Marc Hossain, manger, pour faire passer le temps, vérifier votre argent, aller rue Mélusine Anfaillit, mais pas avant 21h (curieusement le musée ouvre tard), cliquer sur musée, donner argent à la caissière, vous rentrez dans le musée, cliquer sur tableau, il y a un détecteur de chose, utiliser clés ou scie à métaux sur le détecteur de chose, les gardiens viennent voir, aller dans la salle du fond, vous êtes devant la machine, utiliser diamant synthétique sur le verre, utiliser étrange appareil sur le tableau de bord, utiliser vieille photo sur le tableau de bord, vous partez, vous vous retrouvez en Chine (je suppose), aller dans la rue, utiliser la feuille manuscrite d'engin incendiaire sur soi-même, vous fabriquez un cocktail incendiaire, aller dans le bar utiliser carte plastifiée sur le barman, vous vous retrouvez devant le maitre de la secte, utiliser cocktail incendiaire sur le maitre de la secte, et l'histoire se finit., insister deux fois, vous pénétrez dans l'asile, examiner placard, prendre dossier médical, examiner dossier médical, vous trouvez une clé, prendre la chaise, utiliser la chaise, sur la porte du medecin chef, appuyer sur le bouton d'ascenseur, cliquer sur le 3ème étage, ouvrir porte avec la clé, vous trouvez le fou attaché, utiliser le dossier médical et le rasoir pour le libérer il vous donne rendez-vous le soir chez lui, pour faire passer le temps rapidement aller manger plusieurs fois au restaurant rue Marc Hossain, n'oubliez pas de retirer de l'argent, aller chez le "fou" rue Jean, mais pas avant 21h, vous trouverez la porte fermée entrer dans la maison, aller en haut de l'escalier, porte de gauche, (porte branlante (NDLR: celà dépend du sexe), vous êtes mort), prendre sur le cadavre la clé de consigne et dans l'armoire le livre où il manque une page, aller à l'aéroport, prendre dans la consigne, l'étrange appareil et la cassette vidéo, retourner à la maison, faire un sauvetage de la partie (pas dans votre appartement), suivant l'heure qu'il est, aller manger rue Marc Hossain, pour faire passer le temps, retirer de l'argent, aller acheter des fleurs, rue Marc Hossain aller à la bibliothèque rue Isidure Toutlanuy, cliquer sur rayonnage, la bibliothécaire, n'est pas commode, utiliser fleurs su bibliothécaire.

AMIGA

ELF

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $4f7, offset $8E l'octet 4a à la place de 53 et pour avoir l'énergie illimitée mettre au block $4f6, offset $1eØ les octets 4e 75 à la place de 7Ø ØØ

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  ELF MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 13Ø2Ø83,"ELF",1,"VIE ET NRJ ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,9ecØØ,1eØ,Ø2,4e,75,7Ø,ØØ,Ø,9eeØØ,Ø8e,Ø1,4a,53,*
```

AMIGA

ESCAPE FROM THE COLDITZ

Pour trouver la clé qui ouvre les portes protégées au second degré, descendre l'escalier tout en bas, elle est sous l'escalier.

CPC

ELEKTRA GLIDE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A A1 E7 3D 32 par 3A A1 E 7 ØØ 32.

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &8AEE,Ø.

EYE OF HORUS

```
'    Energie et vies infinies sur EYE OF HORUS
' à taper en GFA Basic (3.Ø de préférence)
'              par les DANBIOSS
PRINT "Insérez la Disquette de EYE OF HORUS"
PRINT "         et pressez une touche"
~INP(2)
DIM d%(&H2ØØ)
j%=VARPTR(d%(Ø))
REPEAT
 r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø7,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF DPEEK(j%+&H1FE)=&H9979
 DPOKE j%+&H1FE,&H4E714E71
 r%=BIOS(4,1,L:j%,1,1Ø7,Ø)
 r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø8,Ø)
 IF LPEEK(j%+2)=&HFDFA13FC
   PRINT "Energie infinie installée"
 ENDIF
ENDIF
r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,112,Ø)
IF LPEEK(j%+&H1E8)=&H53790ØØ1 AND LPEEK(j%+&H1EC)=&HFE186AØØ
 LPOKE j%+&H1E8,&H4E714E71
 LPOKE j%+&H1EC,&H4E716
 r%=BIOS(4,1,L:j%,1,112,Ø)
 r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø8,Ø)
 IF LPEEK(j%+&H134)=&H33FCØØØ7 AND LPEEK(j%+&H138)=&H1FDFA
   LPOKE j%+&H134,&H4E714E71
   LPOKE j%+&H138,&H4E714E71
   r%=BIOS(4,1,L:j%,1,1Ø8,Ø)
   PRINT "Vies infinies installées"
 ENDIF
ENDIF
```

Dans le tableau des "Crédit", tapez 'SPAM'. Le jeu commencera avec des vies infinies et vous n'aurez pas besoin de clés de couleur pour ouvrir les élévateurs verrouillés.

ST AMIGA

ST

EDEN BLUES

Au début, quand on choisit ses points de coeur, de laser et de force, mettre les points de coeur à zéro. Augmentez le laser et la force comme d'habitude. Quand vous rencontrerez un robot vos points de coeur remonteront vers 25Ø. C'est magique!

ELVIRA

Pour avoir 99% en force, dextérité, résistance. . Sauve-gardez une partie en cours puis éditez-la avec un éditeur de secteur (genre pctools) et allez au secteur 4Ø et à la ligne Ø272. Après la série des FF rechercher 32 ØA 5Ø ØA Ø3 E7 par 63 63 63 63 63 63. De qoui se remettre en forme!

PC

Quand vous êtes mort et qu'on pose la question 'Voulez-vous rejouer?', répondez 'Oui' après avoir retiré la disquette du drive, puis retirez-la. Oh génial!

AMIGA

FINAL FIGHT

CPC

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 35 2A E9 ØØ par ØØ 2A E9 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2Ø Ø3 FD 35 par 18 Ø3 FD 35.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 FE 39 par ØØ 27 FE 39.
(Carine & Nicolas)

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &1DD5,Ø

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &1D5Ø,&18

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &3Ø1Ø,Ø

ST

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'F1Ø' (c'est la pause), puis tapez 'SHERIFF FATMAN'.

F-14 TOMCAT

```
1Ø 'Guns illimités pour F14 TOMCAT Insta/Desinsta
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 97
5Ø READ A$:B=VAL("&H"-A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>9639   THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,12,ØØ,74,63,2E,65,78,65,ØØ,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø
12Ø DATA 9Ø,83,2E,9Ø,8C,19,B8,Ø2,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21
13Ø DATA 89,C3,31,C9,BA,BØ,A2,B8,ØØ,42,CD,21,B4,3F
14Ø DATA B9,Ø1,ØØ,BA,Ø3,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,31,C9,BA
15Ø DATA BØ,A2,CD,21,8Ø,3E,Ø3,Ø1,9Ø,75,ØF,B4,4Ø,B9
16Ø DATA Ø5,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4,4Ø
17Ø DATA B9,Ø5,ØØ,BA,ØA,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21
```

PC

Pour avoir les guns infinis dans le fichier TC.EXE recherchez 83 2E 9Ø 8C 19
et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

C64

Lorsque le porte-avion est en vue, appuyer sur = pour s'aligner avec le porte-avion. Mettre le gaz a moitié, descendre à Ø, (altitude). Lorsque le porte-avion est près de l'avion, il faut monter à 1 ou 1,5 de sorte que l'avion atterrisse les roues de derrière en premier. Baissez les gaz (arrete le moteur).

FLOOD

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' FLOOD ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 82343 ,"FLOOD",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,64ØØ,ac,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76
DATA Ø,64ØØ,ac,9,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,6Ø,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76,6e
DATA Ø,6aØØ,18,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76,*
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour FLOOD par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "FLOOD","A:\FLOOD.TOS"
DATA "Vies infinies",&H516,&H26Ø5Ø3ØØ,&H26Ø5FFØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'FLOOD.TOS', les octets : EØ 26 Ø5 Ø3 ØØ ØØ C2 6E et remplacez les par EØ 26 Ø5 FF ØØ ØØ C2 6E.
Ou rendez-vous à l'offset $515.

ST

Voici les codes des différents niveaux du jeu :

TOUS

LEVEL Ø1: FROG
LEVEL Ø2: YEAR
LEVEL Ø3: QUIF
LEVEL Ø4: LONG
LEVEL Ø5: WORD
LEVEL Ø6: FRED
LEVEL Ø7: WINE
LEVEL Ø8: GRIP
LEVEL Ø9: TRAP
LEVEL 1Ø: THUD
LEVEL 11: FRAC
LEVEL 12: VINE
LEVEL 13: JUMP
LEVEL 14: WILL
LEVEL 15: FOUR
LEVEL 16: GRIT
LEVEL 17: ZING
LEVEL 18: JING
LEVEL 19: LIDO
LEVEL 2Ø: POOL
LEVEL 21: HATE
LEVEL 22: REED
LEVEL 23: LIME
LEVEL 24: QUID
LEVEL 25: WING
LEVEL 26: FLEE
LEVEL 27: GIGA
LEVEL 28: HEAD
LEVEL 29: LOOP
LEVEL 3Ø: SING
LEVEL 31: JOUX
LEVEL 32: PINK
LEVEL 33: GOGO
LEVEL 34: LETS
LEVEL 35: QUAD
LEVEL 36: BRIL
LEVEL 37: EGGS
LEVEL 38: HENS
LEVEL 39: NAIL
LEVEL 4Ø: SOAP
LEVEL 41: FOAM
LEVEL 42: MEEK

FUTURE KNIGHT

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur FUTURE KNIGHT version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2903 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 16,ØØ,5A,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1E,AØ,3E,BF,32,5Ø,Ø1
1ØØ DATA 21,21,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6
11Ø DATA Ø7,21,ØØ,ØØ,22,83,45,C3,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 9 secteur 11 à l'adresse &183 ou vous remplacez les octets ED 52 par ØØ ØØ, ou bien remplacez les octets 6D 45 A7 ED 52 par 6D 45 A7 ØØ ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &4583,Ø
POKE &4584,Ø.

FORGOTTEN WORLDS

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour FORGOTTEN WORLDS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "FORGOTTEN WORLDS"
DATA "Vies infinies",Ø,58,8,&H122,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Vies infinies",Ø,58,8,&H162,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ5 4ADA et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ5 4ADA.
Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 8, offset $122.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ5 4ADC et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ5 4ADC.
Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 8, offset $162.

F-16 COMBAT PILOT

```
10 REM Vies infinies sur F16 version Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK 0,0
60 IF SUM<>11238 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A570,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 1,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA E0,16,07,CD,66,A5,21,00,40,16,01,CD,66,A5
130 DATA 21,00,43,11,F0,02,01,00,15,ED,B0,EB,16,02
140 DATA D5,CD,66,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,07,20
150 DATA F1,21,00,E0,11,F0,8F,01,00,09,ED,B0,3A,70
160 DATA A5,A7,28,07,AF,32,68,08,C3,F0,02,AF,32,6E
170 DATA 08,C3,F0,02,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

CPC

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites POKE &Ø868,Ø.

Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites POKE &Ø86E,Ø.

L'inconvénient de F16 est qu'on se fait rapidement détruire en vol si on n'y prend garde. Voici un truc pour vous en sortir lorsque vous avez 3,4,5 missiles sur vous. Votre avion étant très maniable, vous devrez faire des virages très serrés (à 9G) alternativement dans un sens comme dans l'autre et à faible altitude de préférence (L2ØØØ Pieds). De plus activez le mode combat de l'ordinateur d'attaque, ainsi lorsqu'en faisant vos virages vous verrez le losange de braquage signalant un avion à votre portée de tir, tirez! Ceci vous permet à la fois d'attaquer et de vous défendre en même temps. Lâcher (flares et choff) de temps en temps. Utiliser de préférence les AIM 12Ø-A. Et faites attention à ne pas vous crasher, en tournant on perd de l'altitude. Si vous voulez accéder en Conquest tout de suite. Prenez votre fichier de sauvegarde de F16. Prenez Mutil et mettez les 5 premiers octets à 1 de ce fichier. Lorsque vous êtes en Mission Conquest, lors des premières sorties détruisez le maximum d'avions ennemis que vous pouvez même si vous êtes détruit. Ensuite détruisez les centres de commandement, centres militaires et les ennemis capituleront vite.

ST

F-29 RETALIATOR

Au début du jeu, introduisez 'CIARAN' comme nom de pilote et vous disposerez ainsi de munitions infinies.

AMIGA

Entrez 'CIARAN' à la place de votre nom. Charger votre Pilot Log et le nom devrait être 'OCEAN OK'. Maintenant vous avez des canons et missiles infinis.

A la place de votre nom écrivez "THE DIDY MEN" et vous serez assez costaud. (Azerty).

ST

FLAMES OF FREEDOM

Pour éviter de perdre de l'énergie en se déplaçant, et par conséquent de devoir se reposer pendant des précieuses heures, usez et abusez du mode 'route automatique' : vous resterez en pleine forme même si vous courez pendant des kilomètres!

ST

FROSTBYTE

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 9F 23 35 CA par 21 9F 23 A7 CA.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &2D37,&A7.

FUTURE BIKE SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE Ø2 3D 2Ø par 3A DE Ø2 A7 2Ø.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &ØE7F, &A7.

FALCON

C64

```
1 REM FALCON - THE RENEGADE LORD
5 REM Temps infinis (K7) DE Thomson Alexander
10 FOR X=320 TO 344:READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=2549 THEN POKE 157,128:SYS 320
30 PRINT"ERREUR."
40 DATA 32,86,245,238,98,3,169,76,141,97,3,96,81,1,72
50 DATA 77,80,169,165,141,68,50,108,253,0.
```

Pour atterrir facilement quel que soit votre grade, lorsque vous arrivez au-dessus de la piste, coupez les gaz et éteignez les moteurs. Montez à la verticale jusqu'à la perte de sustentation (stall). Appuyez ensuite sur 'Help' pour descendre lentement, la vitesse à Ø et les trains d'atterrissage toujours rentrés. Une fois au sol, faites 'end mission' et le tour et joué!

ST

FUSION

ST

Pour avoir des options supplémentaires, il faut faire une partie en faisant un score inférieur à 6ØØ et d'inscrire le nom "THE BAD", dans le tableau: recommencez une partie, et maintenant, voici les options supplémentaires :

B = armes supplémentaires

E = accès aux levels

H = 5Ø ou 6Ø H

P = pause

T = boules

FIENDISH FREDDYS' BIGTOP O'FUN

Pour la première épreuve il ne faut pas trop bouger sinon le clown freddy viendra avec son ventilateur. Si malencontreusement il venait, il faudrait appuyer sur le bouton feu pour se rétablir rapidement.

ST

Lorsque le jugement de l'équilibrisme arrive, remettre le compteur du lecteur de cassettes à ØØØ et laisser charger l'homme-canon.

Si votre somme est alors inférieure à 1Ø.ØØØ $, rembobinez la cassette à ØØØ après le jugement, vous pourrez alors refaire l'homme canon autant de fois que vous vous voudrez et ainsi compléter la somme demandée!

CPC

Pour l'épreuve 1, appuyez constamment sur le bouton de feu du Joystick pour que le clown farceur ne vous dérange pas. Essayer de faire le plus de figures possible afin, d'augmenter votre score (l'argent). J'ai réussi à faire 588,Ø1$ avec cette tactique.

AMIGA

F-15 STRIKE EAGLE II

Pour avoir des munitions infinies, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities) recherchez dans EGAME.EXE les chaîne: Ø6 FA 4F Ø4 ØØ et remplacez par Ø6 FA 4F FF ØØ puis rechercher ØF FE 4F Ø6 ØØ et remplacez par ØF FE 4F FF ØØ puis rechercher Ø6 F4 4F 12 ØØ et remplacez par Ø6 F4 4F FF ØØ puis rechercher Ø6 F2 4F CØ ØØ et remplacez par Ø6 F2 4F FF ØØ.

PC

Pour ces 2 jeux, il vous suffit lorsque vous vous écrasez de pressez les touches 'ALT' et 'Q' simultanément. Rechargez le jeu, votre mission ratée n'a pas été prise en compte.

Avec une cartouche, voici la liste des trainers possibles (remplacer 53 par 4a)

CHAFF :
53 79 ØØ ØØ 42 8a

FUEL :
53 79 ØØ ØØ 41 d6

FLARE :
53 79 ØØ ØØ 42 88

MAVERICK :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø8

MISSIL.COURTE :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø6

MISSIL.LONG D :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø4

Avec une cartouche chercher 53 79 ØØ Ø1 f3 aa et mettre 6Ø Ø4 pour avoir les chaffs illimités

AMIGA

FRUITY FRANK

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2A F1 1A 2B 22 par 2A F1 1A ØØ 22.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &5A98,Ø.

F-19 STEALTH FIGHTER

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  F19 Stealth Fighter (PRG 1); JOYSTICK (C) 1991
' Pour ce Trainer il faut formater une disquette et l'installer
' un boot-secteur standard et activer en premier ce programme
' sur cette disquette puis voir le PRG 2
DATA 11732,"F 19 ",1,"Prg pour Trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ,ØØØ4,ØØ6e
DATA Ø4,9A,53,97,ØØ,ØØ,Ø3,7Ø,41,FA,ØØ,1C
DATA 43,F9,ØØ,Ø7,FØ,ØØ,22,D8,B3,FC,ØØ,Ø7,F1,ØØ,66,ØØ
DATA FF,F6,46,79,ØØ,DF,F1,8Ø,6Ø,F8,2E,88,41,F9,ØØ,Ø1
DATA 44,ØØ,2Ø,FC,13,FC,ØØ,42,2Ø,FC,ØØ,Ø1,F3,22,2Ø,FC
DATA 21,FC,2Ø,6C,2Ø,FC,ØØ,Ø8,71,6A,2Ø,FC,31,FC,4E,DØ
DATA 2Ø,FC,71,6E,4E,F9,2Ø,FC,ØØ,Ø1,EF,C8,41,F8,71,6A
DATA 2Ø,FC,4E,F9,ØØ,Ø1,3Ø,FC,44,ØØ,2Ø,5F,4E,F9,ØØ,Ø1
DATA 4Ø,ØØ
DATA 59,1c,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  F19 Stealth Fighter (PRG 2); JOYSTICK (C) 1991
' Voici comment faire pour ressusciter un pilote mort ou retire ,
' vous alors le sélectionner activer le PRG 2 sur la disquette A
' de F 19 puis booter la disquette vierge utilise par le PRG 1 et
' lorsque l'écran est noir et vert faire une reset puis charge F 19
DATA 2251,"F 19  ",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ,ØØØ4,ØØØ4,af,Øf,48,5e,d9,4d,47,de
DATA      Ø,ØØØØ,ØØ78,ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø7,fØ,ØØ,13,fc,ØØ,88,ØØ,bf,*
```

Lors d'une mission "trainer" appuyez sur 'Alt' et 'R' pour que votre avion soit entièrement réarmé. Vous pouvez en sortir en appuyant sur 'Alt' et 'T'.

Avec Amiga monitor mettre les octets suivants à partir de $7fØØØ :
2E,88,41,F9,ØØ,Ø1,44,ØØ,2Ø,FC,13,FC, ØØ,42,2Ø,FC,ØØ,Ø1,F3,22,2Ø,FC,21,FC, 2Ø,6C,2Ø,FC,ØØ,Ø8,71,6A,2Ø,FC,31,FC, 4E,DØ,2Ø,FC,71,6E,4E,F9,2Ø,FC,ØØ,Ø1, EF,C8,41,F8,71,6A,2Ø,FC,4E,F9,ØØ,Ø1,3 Ø,FC,44,ØØ,2Ø,5F,4E,F9,ØØ,Ø1,4Ø,ØØ.
Puis taper '< 4ØØØØ Ø Ø 2' avec le disk A de F19 et taper encore: 4ØØ78 4e f9 ØØ Ø7 fØ ØØ' et taper 'G 4ØØØc' avec le disk A dans le drive dfØ:.

Pour ne pas sauvegarder la mort d'un pilote lors d'une mission ratée, ne mettez pas le disk sauvegarde et sélectionnez un autre pilote mais la foi d'après mettez le disk, Miracle, il est ressuscité!!!

Pour avoir des guns infinis, recherchez sur le disk 2, les octets 9179 ØØØ3 8CF6 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 8CF6 41F9.
Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 5, offset $Ø82.

Pour avoir des armes infinies, recherchez toujours sur le disk 2, les octets 537Ø ØØØØ 5279 ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØØ 5279 ØØØ3.
Ou rendez-vous à la piste 26, secteur 6, offset $11E.

Pour ce truc, il vous faut éditer la disquette de sauvegarde des pilotes.
Pour chaque pilote, on dispose ainsi de quelques rangées de chiffres dont voici l'explication :

Le 2ème chiffre est le numéro du pilote (son emplacement dans la liste).

Du 3ème au 26ème chiffre, il s'agit du nom du pilote (en hexadécimal bien sûr).

Le 33ème et le 34ème chiffres représentent le grade du pilote dont ØØ pour lieutenant seconde classe, Ø1 pour lieutenant première classe, Ø2 pour capitaine, Ø3 pour major, Ø4 pour lieutenant colonel, Ø5 pour colonel et enfin Ø6 pour brigadier général.
Le 36ème chiffre est le nombre de vos médailles PM.
Le 38ème chiffre est le nombre de vos médailles AM.
Le 4Øème chiffre est le nombre de vos médailles DFC.
Le 42ème chiffre est le nombre de vos médailles SS.
Le 44ème chiffre est le nombre de vos médailles AFC.
Le 46ème chiffre est le nombre de vos médailles OMCH.
Le 47ème et le 48ème est le total de la meilleure mission.
Le 49ème et le 5Øème le total de la dernière mission.
Le 55ème et le 56ème représentent le nombre de mission.
Et enfin, le 8Øème est l'état du pilote dont ØØ pour actif, Ø1 pour "retired" et Ø2 pour "kill in action".
A vous maintenant du vous créer votre propre personnage...

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Armes et Guns infinies pour F-19 STEALTH FIGHTER
' par Antonio SIMOES
DATA "F-19 STEALTH FIGHTER disk 2"
DATA "Armes infinies",Ø,24,5,&HØ82,&H537ØØØØØ,&H6ØØ2ØØØØ
DATA "Guns  infinis ",Ø,24,6,&H11E,&H9179ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "FIN"
```

En entraînement, appuyez sur:
alt+1 : déplacement vers le nord
alt+j : déplacement vers l'ouest
alt+k : déplacement vers le sud
alt+l : déplacement vers l'est

C'est partique quand on veut rapidement 'nettoyer' un pays.

Pour avoir 253 missiles et réservoirs d'essence, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "start. exe" au secteur 162 et aux offsets 423 et 432 et mettez-y les octets F9 ØØ F9 ØØ.

PC

Pour ces 2 jeux, il vous suffit lorsque vous vous écrasez de pressez les touches 'ALT' et 'Q' simultanément. Rechargez le jeu, votre mission ratée n'a pas été prise en compte.

Même si lors de votre mission vous allez consommer plus de 1ØØØØ lbs de fuel, d'après les estimations du Q.G. il n'est pas nécessaire de prendre dans votre soute un réservoir auxiliaire. Il suffit de boisser sa manette de gaz vers les 2/3 de la puissance max. en vol, et vous aurez largement de quoi faire votre mission.
Lors des missions de bombardement, je vous conseille de prendre des bombes à chute retardée qui sont d'une utilisation plus simple que les bombes à guidage laser, qui se braquent sur la cible à 2 miles de cette cible et donc qui nécessite un pilotage très précis. Les bombes traditionnelles doivent être larguées en piqué pour atteindre le but, ce qui est délicat à faire sans être détecté.
Néanmoins, je vous conseille de prendre les MAVERICK qui sont les meilleurs missiles pour toucher une cible au sol.
Pour être tranquille en vol, prenez au moins 2 maverick pour détruire les installations radar qui pourraient être sur votre chemin. (regarder la carte au début de la mission) et surtout détruisez en premier lieu les radars à effet DOPPLER. Ce sont les pires.

TOUS

Voici un truc pour intercepter les AN-72 (qui transportent des chefs importants). En général l'heure d'estimation d''arrivée de cette avion sur la base de destination et loin de l'heure réel où vous vous trouvez en vol. Alors, lorsque vous cliquerez sur MISSION, regarder la base de décollage de l'avion. Ensuite en vol, après quelque secondes, vous verrez le message AN-72 on final at... "cela signifie qu'il a atterri sur la base d'où il devra décoller pour aller à la vrai base de destination (là où votre point clignote sur la carte de votre avion). Alors dirigez-vous là où il a atterri (en vous guidant sur la carte livré avec le jeu) et vous le verrez sur la piste. Et là si vous n'avez pas les missiles adéquats faite un vol au ras du sol et détruisez-le par les mitrailleuses.

F.O.F.T.

Pour avoir des crédits illimités, tapez: "HELLO" pendant le jeu.

ST

FAIRLIGHT

CPC

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur FAIRLIGHT version K7
20 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
30 OPENOUT"PM":MEMORY &27C:CLOSEOUT
40 LOAD"!FCD":POKE &6F8D,&C9:CALL &9380
```

FANTASTIC VOYAGE

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &7E1C,Ø.

FIRE POWER

Pour gonfler le compteur de Damage des tank, vous pouvez remplacer les octets qui vont suivre par 12 81 63 ØØØ pour avoir 99 points ou par 12 81 E7 Ø3 pour avoir 999 points.
Pour le SHADOW 6. il faut recherchez : 12 81 28 ØØ.
Pour les SCORPION, il faut recherchez : 12 81 32 ØØ.
Pour le MARC XJ1, il faut recherchez : 12 81 37 ØØ.

PC

FIRST CONTACT

ST

Pour éviter des problèmes, tirer que lorsque vous êtes en danger. éviter de bousculer les aliens et enfermez les dans des chambres verrouillables.

FANTASY WORLD DIZZY

Voici la solution de ce super titre de Code Masters

Légende :
G= Gauche
D=Droite
M=Monter
A=Actionner
P=Prendre

TOUS

Au début, donner la pomme (a fest green apple) au monstre vert. P cruche bleue (jug of gold water) et A sur le feu, P pain (Stale loaf of bread) G, P pierre (a heavy boulder). Sauter vers la D, poser pain (stale loaf of bread), le rat le mangera et il partira. M, G, A le levier rouge M, D, parler avec Denzil, il vous donnera une corde (piece of rope) le prendre, redescendre et aller à D et A la corde (piece of rope) sur la mâchoire du crocodile, P pierre (heavy boulder) G, G, poser les 2 pierres (piece of rope), sur le pont, D, M tout en haut, vous trouverez un os (a fresh meaty bone). Descendre d'un tableau, D, P clé (a shinky gold key) aller au pont, poser clé (a shinky gold key) G, P pierre qui est en dessous de vous, faire vite, puis revenez au pont, poser pierre (a heavy boulder, G, poser os (a fresh meaty bone) près du chien, puis aller au pont, P 2 pierres (heavy boulder) G, G, G, attention à l'oiseau, partir quand il est tout à gauche, se mettre à côté du pont cassé et A 2 pierres, l'eau montera, et chercher l'autre pierre sur le pont et l'A, G, prendre clé, G, G, parler avec Dozy, il vous donnera une potion magique (some sleeping potion) le prendre et aller tout à G chez le dragon, A potion magique (some sleeping potion) en face du dragon, aller sur le pont et P clé, aller à droite jusqu'au tableau où il y a 4 Control Hut, A les 2 clés (a shinky gold key) sur les machines. D'abord la première machine puis la deuxième en haut à gauche. D jusqu'à ce que vous trouviez, une clé, P clé (a shinky gold key) retourner au 4 Control Hut. A clé sur la machine de gauche, D, D, M, sur la planche, sauter à G, puis monter tout en haut, jusqu'à ce que vous voyiez un vieillard, parlez avec lui, il vous donnera un pied de biche, P pied de biche (A strong crowbar), G, P, pioche (A busty old pickaxe). Descendre en bas, allez au puits, mettez-vous dessus et P pied de biche (A strong crowbar), vous vous trouverez dans un monde à l'envers, ressortez et aller à droite pour trouver un petit cheval (A cute pigmy cow) il vous donnera un haricot D, contre le puits et sauter, sauter de nouveau pour arriver sur le tonneau, et sauter encore une fois pour arriver sur le toit, D, P clé et vie, aller au control lift puis A clé, D, D, A haricot (green bean) sur le fumier, allez en haut chez le vieillard puis D, vous trouverez un objet jaune (Brass door knocker) le P, redescendre et aller tout à gauche (au départ) M, le nom du tableau s'appelle the Castle staircase A (Brass door knocker) sur la porte, il s'ouvrira. G,P seau (An empty Bucket), redescendre et aller tout à droite jusqu'à ce que vous trouviez un flacon d'eau, aller dedans et A seau (An empty bucket) le seau se remplira d'eau, et P seau, G, G, A seau (Bucket of water) sur le fumier, le haricot poussera. M tout en haut sur le haricot, sauter à droite, M, D, vous trouverez un œuf, P œuf, redescendre et prendre la pioche (A Rusty old pick axe) aller au control lift, descendre, A œuf (A heary dragon egg) à côté de l'œuf, D, A pioche (A rusty old pick axe) sur les cailloux, G, P tapis (an old thick rug) aller tout en haut dans les nuages, dessus, D, M, G, M. D, D, A levier, aller sur Dizzy et appuyer, surprise, elle retourne dans sa maison et elle demande 3Ø pièces, M, P carte (map) il vous montrera le plan du jeu et les pièces en jaune, pour voir la carte appuyer sur Espace.

```
1Ø REM Plus d'argent sur FANTASY WORLD DIZZY
2Ø REM Pour 1e pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.1Ø
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ58:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>828Ø THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØXØ
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,ØE,BC,ED,53,ØF,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,B0,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
13Ø DATA 89,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø2,C3,47,41,3E,Ø3
14Ø DATA 32,71,Ø1,21,23,BF,22,F9,Ø1,C3,7Ø,Ø1,CD,8Ø
15Ø DATA AF,AF,32,7E,87,3E,3E,32,7C,87,3E,62,32,7D
16Ø DATA 87,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 84 A3 3D 32 par 3A 84A3 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &AØ63,Ø.

VOUS AVEZ UNE ASTUCE À NOUS PROPOSER, VOUS VOULEZ VOUS FAIRE DU POGNON.

3615 JOYSTICK

OUI, C'EST POSSIBLE, OUI, ET C'EST BIEN. OUI, C'EST VRAI

CPC FAST FOOD

```
10 REM Vies infinies sur FAST FOOD
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6693 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,03,C3,47,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 0C,57,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil Quattro n°8

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &57ØC,Ø.

CPC FATHER CHRISTMAS

```
10 REM Temps infini sur FATHER CHRISTMAS K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4426 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
90 DATA 06,00,11,00,80,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
100 DATA BC,21,21,A0,11,40,00,ED,53,A8,00,01,20,00
110 DATA ED,B0,C3,AA,00,3E,C9,32,E8,06,C3,87,02,00
```

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 8A 9F FE 23 CØ par 8A 9F F E 23 C9.

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &Ø6E8, &C9.

CPC FLASH

Pour avoir 255 vies, faites: POKE &Ø8Ø6,&FF.

CPC FIRELORD

Pour avoir les vies infinies, faites: POKE &3631,Ø.

PC FERRARI FORMULA ONE

Pour avoir la pole-position à chaque grand prix, faire directement les qualifications 2 puis dès que le tour de qualification est fini, rentrez au stand et sélectionnez directement sur le tableau de contrôle, l'option 'Race'. Vos adversaires n'auront pas fait leur tour de qualification et vous serez 1er au départ. A faire à chaque grand prix.

ST FINAL WHISTLE

Si vous êtes un grand fou de Kick Off et que vous passez plus de temps à organiser des tournois qu'à travailler (comme notre petit Linos par exemple!) voici une bidouille que vous allez apprécier. Pour donner aux joueurs les noms de votre choix, commencez un nouveau championnat et sauvegardez-le, chargez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur de secteurs, vous y verrez la composition des équipes. Il suffit de changer les noms à l'aide du clavier et en calculant les espaces entre les noms car il ne faut pas écrire sur les autres données. Lorsque vous avez fini n'oubliez pas de sauvegarder vos modifications.

C64 FLASH GORDON

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE 259Ø3,234:POKE 259Ø4,234.

Pour relancer le jeu, SYS 12288.

C64 FLIGHTMARE

Dès que les ennemis apparaissent à l'écran, appuyez sur 'Alt' et '9', vous passerez au niveau suivant sans avoir à les combattre. Renouvelez l'action à tous les niveaux.

FIGHTER BOMBER

Pour pouvoir faire toutes les missions, tapez "BUCKAROO" à la place de votre nom dans le Pilot Log. Quand votre mission a plusieurs objectifs il suffit de presser "D" pour les passer tous en revue.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  FIGHTER BOMBER (disk II) Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' permet d'acceder a toutes les missions pour un joueur
' (xx= numero du pilote sur la liste de 1 a 8)
' pour avoir 'decal' TAPEZ en GFABASIC la touche 'ESC' puis tapez
' ?hex$(39+(xx-1)*64)
' mm= nombre de mission reussite avant la modif ;
' apres avoir changer xx et mm changer le checksum
DATA CHECKSUM,"FIGHTER BOMBER",1,"CHEAT"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ4ØØ,decal,Ø1,ff,mm,*
```

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk II avec AMIGA-MONITOR :
< 4ØØØØ Ø 2 2 (Charger 2 blocks en $4ØØØØ à partir du 2ème block sur le disk)

Puis mettre $ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote choisi.

Puis faire :
> 4ØØØØ Ø 2 2 (Sauver les 2 blocks).

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' FIGHTER BOMBER (Scenary disk II) Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' permet d'accéder a toutes les missions pour un joueur
' (xx= numéro du pilote sur la liste de 1 a 8)
' pour avoir 'decal' TAPEZ en GFABASIC la touche 'ESC' puis tapez
' ? hex$(551+(xx-1)*64)
' mm= nombre de mission réussite avant la modif après avoir changer xx
' et mm changer le checksum
DATA CHECKSUM,"FIGHTER BOMBER",1,"CHEAT"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ2ØØ,decal,Ø1,ff,mm,*
```

Pour shooter facilement un 'Ennemi Aircraft' il faut le laisser venir par derrière (sacré Christophe) et dès qu'il est derrière vous, ralentissez avec les 'Airbrk' (Touche B). Mettez vous sur la vue 'Aircraft View' (Touche F1Ø) et grâce au clavier alphanumérique, Mettez de façon à voir l'arrière de l'appareil. Il faut se mettre sur l'armement CANON et dès que l'avion ennemi passe au dessus de vous, tirez. Vous l'aurez à chaque fois.

Chargez le jeu, faites jouer "Air guitar" comme musique de début, puis passez au tableau de sélection de pilote, pressez 'SPACE' pour nommez un nouveau pilote et entrez 'BUCKAROO' (avec un espace après le mot). Cela fera tellement délirer l'ordinateur, qu'il rendra toutes les missions terminables.

Lorsqu'un avion ennemi vous poursuit, ralentissez votre vitesse à 4 ou 5, appuyez sur la touche 'F4' (vous verrez où se trouve l'avion ennemi). Au moment ou il est juste derrière vous, remettez tous les gaz, et quand il vous passe au-dessus de votre avion appuyez sur la touche de votre joystick : l'avion sautera.

Scenary disk I

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk avec AMIGA MONITOR :
< 4ØØØØ Ø 1 3
puis mettre $ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote puis faire
> 4ØØØØ Ø 1 3

CPC

```
1Ø REM Armes infinies sur FIGHTER BOMBER D7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ32:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4Ø71 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ9,1Ø:POKE &AØØ4,&35
11Ø PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:PRINT
13Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A...":CALL &BBØ6
14Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA CD,16,AØ,3E,ØØ,32,Ø1,91,3E,ØØ,32,AE
16Ø DATA 92,3E,4E,32,2F,AØ,CD,16,AØ,C9,1E,ØØ
17Ø DATA 16,Ø7,ØE,45,21,ØØ,9Ø,DF,2F,AØ,1E,ØØ
18Ø DATA 16,Ø7,ØE,46,21,ØØ,92,DF,2F,AØ,C9,66
19Ø DATA C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir un canon infini, remplacez les octets 3E F4 D6 ØA 32 par 3E F4 D6 ØØ 32. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 46, l'adresse &AE, où vous remplacez le ØA par un ØØ.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 2Ø Ø1 Ø9 35 AF par 2Ø Ø1 Ø9 ØØ AF. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 45, l'adresse &1Ø1, où vous remplacez le 35 par un ØØ.

Pour avoir un canon infini, faites:
POKE &75AE,Ø.

Pour avoir des missiles infinis, faites:
POKE &74Ø1,Ø.

FIGHTER BOMBER

Tout d'abord, sachez qu'il vous est proposé de nombreux chasseurs dans ce soft, mais le meilleur reste le F-111F. La première chose que vous devriez remarquer concernant vos cibles est qu'elles sont toutes basées au sol, à l'exception des avions ennemis, bien évidemment. Dans cette mesure, vous n'aurez besoin d'équiper vôtre appareil qu'avec des missiles guidés air-sol de type Maverick TV.Si vous pouvez vous le permettre, rajoutez vous quelques missiles HARM (ALARME). Vous êtes maintenant paré à décoller. LE DECOLLAGE Tout d'abord, desserrez les freins bloquant les roues de vôtre appareil, puis enclenchez le moteur au maximum en appuyant sur Ø. Si vous appuyez de nouveau sur Ø, cela enclenchera le dispositif de post-combustion (les afterburners), mais pensez à économiser vôtre carburant. Puis, dés que vous aurez atteint vôtre vitesse de décollage (environ 2ØØ noeuds), tirez le stick vers vous et montez à à peu prés 3ØØØØ pieds, en n'oubliant pas de remonter vôtre train d'atterrissage. Simple non? !!! VOTRE PREMIERE CIBLE Pressez U afin de déterminer vôtre premier point de parcours. Il indiquera la distance (RNG) et la direction (HDG). En utilisant le radar, vous serez en mesure de repérer la cible une fois qu'elle sera assez proche. Dirigez vôtre avion vers la cible en observant le dispositif HUD . Appuyez alors sur backspace pour préparer le missile et faites feu. Vous pouvez visualiser le missile en appuyant sur F3. La boîte à informations vous fera savoir si vôtre objectif à été détruit ou non. INTERCEPTER LES APPAREILS ENNEMIS Le meilleur moyen d'éviter les chasseurs ennemis est de grimper à une altitude qu'ils ne peuvent atteindre. Le F-111F à un plafond de 6Ø,ØØØ pieds. Si un ennemi s'apprête à faire feu sur vous, l'informateur de l'avion vous le fera savoir. Au lieu de voler droit devant, faites se déplacer l'appareil de façon à éviter d'être pris de court. En pressant S vous pourrez prendre connaissance de la direction, vitesse, distance et dimensions de l'ennemi. Mettez vous alors immédiatement face à lui mais gardez vos distances, car certains de ces pilotes sont de véritables kamikazes. Sélectionnez "Sidewinder " et, lorsque l'indicateur de ciblage de l'ordinateur vire au rouge, larguez tout. REFAIRE LE PLEIN C'est probablement la manoeuvre la plus difficile à réaliser, car le plein se fait en l'air par l'intermédiaire d'un avion de ravitaillement .Vous devez alors passer en afterburners (post combustion). Une fois vôtre positionnement correcte et le réservoir visualisé sur vôtre HUD, coupez l'afterburner. Le réservoir de l'appareil de ravitaillement devrait se rapprocher. Ajustez alors la hauteur de vôtre appareil de façon à ce que la ligne de fuel se situe juste sur l'horizon. Utilisez alors le manche à balai pour bien vous positionner. Lorsque le ravitailleur approche, coupez les gaz de 4Ø % (pressez 4). Le ravitaillement demande une trés grande pratique: la plus grande erreur serait ici de vous approcher trop rapidement du ravitailleur. Si vous le loupez, descendez les gaz d'a peu prés 3Ø% et enclenchez les freins aériens (B). Le ravitailleur devrait alors vous dépasser. Coupez ces moteurs et recommencez. Une fois vôtre chasseur ravitaillé pressez H afin de refermer les conduites. L'ATTERRISSAGE Utilisez la visée satellite (F8) pour repérer exactement vôtre distance par rapport à la piste d'atterrissage, et ajustez vôtre position en utilisant le manche à balai. Une fois satisfait de vôtre inclinaison, remettez vous en visée de cockpit. Vous devriez maintenant pouvoir observer la piste d'atterrissage dans le HUD. Réduisez alors lentement vôtre altitude et vôtre vitesse de 3Ø %, en n'oubliant pas de baisser le train d'aterrissage. Continuez alors de baisser vôtre altitude jusqu'a vous trouver juste au dessus de la piste d'aterrissage. Enclenchez alors les freins aériens et faites piquer le nez de vôtre avion, lentement et prudemment. Les roues crisseront lorsque elles heurteront la piste d'aterrissage. Alignez vous avec cette dernière en utilisant le manche à balai et descendez vôtre vitesse jusqu'a Ø% en pressant 1. Pressez I de nouveau afin de couper le moteur puis coupez les freins aériens. C'est réussi! Félicitations pour vôtre premier vol réussi. Et bien, vous devriez être maintenant un pilote exemplaire. Malgré cela, vous voudrez certainement essayer toutes les missions, n'est-ce pas? Pour cela, au lieu d'entrer vôtre propre nom de pilote, essayez plutôt de taper "BUCKAROO". L'ordinateur répondra alors "Oh no! it's a buckaroo", mais plus important, vous pourrez essayer n'importe quelle des seize missions proposées!!!

PC

Pour accéder à toutes les missions. Prendre un éditeur de secteur. Rentrer dans "Pilots. Log", chercher dans la 4ème ligne un "Ø1". Vous constaterez qu'il y a 7 séries de 2 zéros à la suite. Alors, vous remplacerez le "Ø1" et la série de zéro par "4F". Désormais, vous aurez accès à toutes les missions. Mais seulement pour le 1er Pilote (Pilote 1).

Pour avoir le temps accéléré, appuyez en même temps sur Alternate et T. C'est simple non!

Prenez votre éditeur de disque et éditez ce disque (ou n'importe quel autre mais pas bomber). Donc faites éditer disque. Après et seulement après, insérez le disque 2 de bomber et allez piste Ø, secteur 2.

A l'offset ØØ27 écrivez 14: vous aurez accès à toutes les missions.

A l'offset ØØ19 tapez un des sept chiffres suivant qui correspondent aux sept appareils disponible dans bomber. Vous pourrez de cette façon changer d'appareil sans changer de pilote.

ØØ : F111 F
Ø1 : F15 EAGLE
Ø2 : Luftwaffe TORNADO
Ø3 : F4E PHANTOM
Ø4 : SAAB VIGGEN
Ø5 : TORNADO
Ø6 : MIG 27

ST

Pour avoir les ennemis au sol plus facilement. Volez en rase-mottes dès le décollage, (5Ø-1ØØ m). Dès que vos ennemis sont dans votre viseur, laissez les s'approcher un peu et tirer à la mitraillette, (plutôt qu'aux missiles).

LE FETICHE MAYA

```
' LE FETICHE MAYA par C.PARIS en GFABASIC (AMIGA) (c)1990 JOYSTICK HEBDO
' Ce programme permet de recharger votre vie et votre porte-monnaie à partir du fichier de sauvegarde.
'
PRINT AT(7,8);" Inserez l'Original en DF0: puis pressez le bouton de la souris"
WHILE MOUSEK=0
WEND
DIM oct|(1986)
BLOAD "df0:p.dat",V:oct|(0)
encore:
INPUT "Voulez vous recuperez toute votre energie ?(O/N)";r$
IF r$="n" OR r$="N"
  GOTO pasvie
ENDIF
IF r$="o" OR r$="O"
  DPOKE V:oct|(0),&HC8
  GOTO pasvie
ENDIF
GOTO encore
pasvie:
INPUT "Combien voulez vous d'argent ?(max=32767)";money
IF money<0 OR money>&H7FFF
  GOTO pasvie
ENDIF
DPOKE V:oct|(0)+4,money
joystick:
INPUT "Est ce correct, la sauvegarde peut etre faite ?(O/N)";r$
IF r$="n" OR r$="N"
  GOTO encore
ENDIF
IF r$="o" OR r$="O"
  BSAVE "df0:p.dat",V:oct|(0),1986
  END
ENDIF
GOTO joystick
```

PC

Lorsque vous avez sauvegardé une partie, éditer avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) le fichier P.DAT du disk 1.

Aller au secteur ØØ au déplacement ØØ1 et remplacer par FF. Votre héros aura retrouvé toute son énergie.

Attention le déplacement ØØ1 est le 2ème chiffre en partant de la gauche. (le premier étant le déplacement ØØØ).

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, éditez le fichier 'P.DAT' aller au secteur Ø, déplacement 5 et tapez 14.

AMIGA

Taper "SHIFT" et la touche "+"= énergie infinie.

Si vous sentez que votre énergie est minime, appuyez sur les deux "SHIFT" et la touche "+" et vie infinie.

CPC

FLINSTONES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 3D 32 Ø2 83 par Ø1 ØØ 32 Ø2 83.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &ØAEØ,Ø.

FOUNDATIONS WASTE

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 648 à l'offset $1be et remplacez la valeur $Ø1 par la valeur $ØØ.

AMIGA

CPC

FUSION II

```
10 REM Tout infini sur FUSION 2 version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
40 A$="1"
50 |USER,2:MODE 1:OPENOUT"W":MEMORY 899
60 CLOSEOUT:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT i:BORDER 0
70 MODE 0:LOAD "!ECRAN.IMG",&C000
80 LOAD"FUSION.BIN":POKE &1909,0:POKE &190A,0
90 POKE &190B,0:CALL 900
100 LOAD"level"+a$+".BIN",35092
110 FOR i=1 TO 20:KEY DEF i,1:NEXT i:SPEED KEY 4,4
120 CALL 905:IF PEEK(904)<>0 THEN A$="2"
130 MEMORY 35000:GOTO 50
```

```
10 REM Tout infini sur FUSION 2
20 REM Pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:OPENOUT"W":MEMORY 899:CLOSEOUT
50 FOR i=1 TO 20:KEY DEF i,1:NEXT i:SPEED KEY 4,4
60 LOAD"!SECRET.bin",900:POKE &7163,0
70 POKE &7164,0:POKE &7165,0:a$="1":POKE 0,1
80 LOAD"!level"+a$+".BIN",35092
90 FOR t=0 TO 15:INK t,0:NEXT:BORDER 0:MODE 0
100 CALL 23493:CLS
110 MEMORY 35000:OPENOUT "!q":MEMORY 900-1:CLOSEOUT
120 IF PEEK(23492)<>0 THEN A$="2":POKE 0,0:GOTO 80
130 LOCATE 1,11:PRINT"Rembobinez votre k7"
140 CALL &BB06:GOTO 70
```

FIRE

```
(à taper en turbo pascal 4.XX)
uses crt;
var     f:file of byte;
        c:char;
        i,p:integer;
        n:byte;
const   t1:array [1..4] of byte=($FF,$0E,$1E,$74);
        t2:array [1..4] of byte=($FE,$0E,$47,$70);
procedure remp(n:byte;p:integer);
begin
seek(f,p);
for i:=1 to 4 do write(f,n);
end;
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de FIRE');
writeln('Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'FIRE.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Invincibilité');
writeln('2 - Fuel infini');
writeln('3 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : remp(144,7963);
'2' : remp(144,12235);
'3' : begin
        seek(f,7963);
        for i:=1 to 4 do write(f,t1[i]);
        seek(f,12235);
        for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
end;
end;
end.
(Rodrigues Victor)
```

PC

```
10 REM Fuel et bouclier infinis sur FIRE Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3670 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&C8
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BD06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,C9,32,B7,91,32,E5,91,3E,4E,32
140 DATA 21,A0,CD,14,A0,C9,1E,00,16,13,0E,41,21,00
150 DATA 90,DF,21,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des boucliers infinis, remplacez les octets C8 3A 6F 93 3D par C 9 3A 6F 93 3D, ou bien allez en piste 19 secteur 41. à l'adresse &1B7 où vous remplacez le C8 par un C9.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets C8 3A 73 93 3D par C9 3A 73 93 3D, ou bien allez en piste 19 secteur 41, à l'adresse &1E5 où vous remplacez le C8 par un C9.

Pour avoir des boucliers infinis, faites : POKE &92FF, &C9.

Pour avoir du fuel infini, faites: POKE &932D, &C9.

Au troisième niveau, mettez-vous en haut et tirez vers le bas, ainsi vous serez invincible.

AMIGA

FLYING SHARK

```
10 REM Vies infinies sur FLYING SHARK Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A556:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8328 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,4C,A5,21,00,50,11,90,08,01,00
130 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,4C,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,80,24,32,81,24
150 DATA 32,82,24,C3,90,08,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6
160 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, recherchez es octets DD 35 03 et emplacez-les par 00 00 00.

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3B70,0
POKE &3B71,0
POKE &3B72,0

FOURMY STORY

```
REM A TAPER EN GFA BASIC 3.0
REM SI POSSIBLE. Par Gabriel Zerbib.
REM VIES INFINIES SUR FOURMI STORY.
REM
V$=CHR$(0)
OPEN "U",#1,"FOURMI.DAT"
SEEK #1,2415
BPUT #1,VARPTR (V$),1
CLOSE #1
```

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 04 79 00 01 00 00 A4 DE et remplacez les par : 04 79 00 00 00 00 A4 DE.

FIRE & BRIMSTONE

ST

```
' Energie et Vies infinies pour FIRE & BRIMSTONE
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(10000)
b%=V:a%(0)
c%=b%+&HA8C
d%=b%+&H1260
PRINT "Insérez la disk 'A' de FIRE... dévérouillée"
~INP(2)
REPEAT
  r%=XBIOS(8,L:b%,L:0,0,1,72,0,10)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(c%)=&H68630A AND LPEEK(d%)=&H5356426E
  LPOKE c%,&H684E71
  LPOKE d%,&H4E71426E
  a$="Energie et Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H684E71 AND LPEEK(d%)=&H4E71426E
    LPOKE c%,&H68630A
    LPOKE d%,&H5356426E
    a$="Energie et Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:0,0,1,72,0,10)
PRINT a$
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    FIRE & BRIMSTONE Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 877523,"F&B",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 02,0,6ae00,14,04,8a,e0,84,61,72,4d,7a,61
DATA 0,6ae00,1d8,4,4e,71,60,00,67,04,6a,00,*
```

FOXX FIGHTS BACK

C64

Pour avoir des vies infinies:
Poke 4483,165

FRANKENSTEIN JUNIOR

CPC

```
10 REM invincibilité sur FRANKENSTEIN JUNIOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5904 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,32,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,EC,01,F3,C3,70,01,AF,32,51
150 DATA 5B,C3,56,4F
```

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir des cœurs infinis:

POKE &5B51,Ø

FUTUR SPORT

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Invulnérabilité, Temps et Vies infinies à FUTUR SPORT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "FUTUR SPORT","A:\AUTO\FUTSPORT.PRG"
DATA "Vies infinies  ",&H336A,&H04790001,&H04790000
DATA "Vies infinies  ",&H6240,&H04790001,&H04790000
DATA "Temps infinies ",&H9958,&H53790000,&H60040000
DATA "Invulnérabilité",&H6084,&H13FC0001,&H13FC0000
DATA "FIN"
```

```
' Vies Infinies pour FUTURE SPORT
' Disk 1
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
A$=Chr$(0)
Open "U",#1,"\AUTO\FUTSPORT. PRG"
Seek #1,&H6243
Bput #1,Varptr(A$),1
Close #1
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le fichier 'AUTO\FUTSPORT.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ DCD8 4A79 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ DCD8 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $336A.
Ensuite recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ DCD8 13FC et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ DCD8 13FC.
Ou rendez-vous à l'offset $624Ø

Pour avoir du temps infini, rechercher dans le même fichier les octets 5379 ØØØØ DCDA ØC79 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ DCDA ØC79.
Ou rendez-vous à l'offset $9958

Pour être invulnérable, rechercher toujours dans le même fichier les octets 13FC ØØØ1 ØØØØ E6AC et remplacez-les par 13FC ØØØØ ØØØØ E6AC.
Ou rendez-vous à l'offset $6Ø84.

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'FUTSPORT. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ DC D8 13 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ DC D8 13.

FIRE & FORGET II

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  FIRE AND FORGET II (COMPIL TITUS ACTION II) Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 1829711,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,df4ØØ,ØdØ,Ø2,4e,71,6d,6Ø,Ø,df4ØØ,Ø15,Ø1,5d,7c,*
```

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  FIRE AND FORGET II (COMPIL DELTA FORCE) Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 13Ø2Ø83,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,df4ØØ,Ø4c,Ø1,4a,53,Ø,df4ØØ,Ø14,Ø1,98,a6,*
```

AMIGA

Compil TITUS ACTION

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en $346dØ mettre 4e 71 à la place de 6d 6Ø

Compil DELTA FORCE

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en $346c4 mettre 4a à la place de 53

COMPIL ONE TWO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 B7 28 27 3D par 82 B7 28 27 ØØ.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets D7 7E B7 C8 35 par D7 7E B7 C8 ØØ.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A 3C D7 3D par 3A 3C D7 B7.

Pour avoir du kérosène infini, remplacez les octets 3A 3D D7 3D par 3A 3D D7 B7.

Pour choisir le level de départ, remplacez les octets Ø1 32 52 82 par LVL 32 52 82 (LVL entre 1 et 5).

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &4425, Ø.

Pour avoir des missiles infinis, faites:
POKE &45DF, Ø.

Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &42BF, &B7.

Pour avoir du kérosène infini, faites:
POKE &42E6, &B7.

Pour choisir le level de départ, faites:
POKE &4114, LVL (entre 1 et 5).

```
1Ø REM Vies,missiles,carburant infinis
2Ø REM Et choix du level de départ
3Ø REM Sur FIRE & FORGET II (version Disk)
4Ø REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
5Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
6Ø MEMORY &1EFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
7Ø PRINT"Insérer l'original de FIRE & FORGET II..
8Ø CALL &BB18:LOAD"qpm.bin",&1FØØ
9Ø FOR p=&A58Ø TO &A59F:READ a$:a=VAL("&"+a$)
1ØØ POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
11Ø IF ck<>&A79 THEN 12Ø ELSE 13Ø
12Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
13Ø MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 5)";lv
14Ø IF lv>5 OR lv<1 THEN 13Ø ELSE POKE &A599,lv
15Ø CALL &A58Ø
16Ø DATA 21,89,A5,22,1C,1F,C3,ØØ,1F,3E,B7,32,BF,42
17Ø DATA 32,E6,42,AF,32,DF,45,32,25,44,3E,Ø1,32,14
18Ø DATA 41,C3,ØØ,4Ø
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez : 53 79 ØØ Ø3 D7 AC par 4E 71 4E 71 4E 71.

ST

Et une petite aide!

Niveau 1 :
Au lieu de détruire le chef immédiatement, attendez d'avoir un minimum d'essence et de kérosène. Vous marquerez ainsi plus de points.

PC

Niveau 2 :
Le chef lachant des mines sur le sol, décollez ou évitez-les ! Puis utilisez la même tactique que pour le premier.

Niveau 3 :
Surtout ne tirez pas sur les robots qui pivotent autour du chef, sinon vous serez anéantis.

Pour attraper plus facilement le bouclier invisible, décollez lorsque vous détruisez le "FLYING NEST".
Lorsque vous n'avez pas détruit le "FLYING HAMMER" à temps, décollez légèrement, placez-vous en dessous de lui, puis lancez un missile.

AMIGA

FRED

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' FRED ( compil les astucieux) (c) Joystick 1991
DATA 16159,"FRED",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,84ØØ,Ø1fa,Ø1,4a,53,*
```

Compil LES ASTUCIEUX

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 42 à l'offset $1FA, et remplacez les octets 53 par 4A.

FIRE AND BRIMSTONE

ST

Pour choisir son nombre de vies, prenez votre éditeur de secteurs et recherchez les octets 3C BC ØØ Ø3 et remplacez le ØØ Ø3 par le nombre de vies désirées. Ou rendez-vous directement à la piste 6Ø, secteur 6, offset $AC.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 53 56 42 6E ØØ 84 42 6E et remplacez-les par 4E 71 42 6E ØØ 84 42 6E. Ou rendez-vous directement à la piste 72, secteur 1Ø, offset $6Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets : ØC 6E ØØ 63 ØØ 68 63 ØA et remplacez-les par ØC 6E ØØ 63 ØØ 68 4E 71. Ou rendez-vous directement à la piste 72, secteur 6, offset $88.
(Antonio SIMOES)

Pour l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 17Ø. Remplacer les octets 67 Ø4 6a ØØ ØØ ac par 4e 71 6Ø ØØ ØØ ac.
Puis recalculer le checksum et sauvegarder le tout.

AMIGA

AMIGA

FRENETIC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ et remplacez le ØØØ1 par ØØØ (uniquement la première recherche (à faire sur une copie de sauvegarde)).

Avec Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ et remplacer Ø4 79 par 4e 71 pour avoir les vies infinies du joueur 1.
Pour le joueur 2, chercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ et remplacer Ø4 79 par 4e 71.

Toujours et encore avec une cartouche (style X-power) mettre en $6724 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies infinies

Un petit truc sympa pour avancer un peu plus loin dans le jeu: quand votre compteur de vies affichera Ø, appuyer sur le bouton de tir de votre deuxième joystick pour continuer la partie. Si vous n'avez pas deux joystick alors faites une pause et changez votre joystick de port puis enlevez la pause et appuyez sur le bouton de tir.

CPC

FROGGY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C9 33 3D 32 par 3A C9 33 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &46C6, Ø.

FREDDY HARDEST II

```
10 REM Invincibilite sur FREDDY HARDEST II Disk
20 REM L'energie descend quand meme !
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3467 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
100 DATA 1E,00,16,00,0E,41,21,00,01,DF,27,A0,21,00
110 DATA 00,22,CA,01,22,CC,01,21,2A,A0,11,40,00,ED
120 DATA 53,10,02,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,66,C6,07
130 DATA AF,32,3D,91,C3,63,0B,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), remplacez les octets CD D8 91 D8 CD par CD D8 91 ØØ CD.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), faites :
POKE &913D,Ø.

ST

Pour avoir des vies infinies, rechercher la chaîne : 5339 ØØØØ 4B77 et remplacez la par 5239 ØØØØ 4B77.

FLIMBO'S QUEST

```
' Vies infinies pour FLIMBO'S QUEST
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 432 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H3A9329
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\FLIMBO.PRG",adr%,432
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0190,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0008,3F3C,0026,4E4E,487A
DATA 015A,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41
DATA DFFC,0000,0002,46FC,2700,11FC,000E,8800,11FC,0005
DATA 8802,31FC,0080,8606,6100,0108,31FC,0001,8604,6100
DATA 00FE,6100,0102,4DF9,0003,EC00,7000,6140,202E,0004
DATA 80FC,1400,5240,6134,23FC,33FC,4E71,0003,F004,23FC
DATA 0000,B02A,0003,F008,23FC,4EF9,0000,0003,F00C,33FC
DATA 1000,0003,F010,23FC,0003,F004,0003,F21C,4EEE,0400
DATA 2A4E,31FC,0086,8606,6100,00A4,31FC,0000,8604,6100
DATA 009A,31FC,0080,8606,6100,0090,31FC,0011,8604,6100
DATA 0086,6100,008A,740C,7608,6112,51C8,0004,4E75,740B
DATA 7609,6106,51C8,FFF8,4E75,31FC,0084,8606,6168,31C2
DATA 8604,6162,2E0D,11C7,860D,E05F,11C7,860B,4847,11C7
DATA 8609,31FC,0090,8606,31FC,0190,8606,31FC,0090,8606
DATA 6134,31FC,0001,8604,612C,31FC,0080,8606,6124,31FC
DATA 0080,8604,6124,5242,DAFC,0200,51CB,FFAC,31FC,0080
DATA 8606,610A,31FC,0051,8604,610A,4E75,7E22,51CF,FFFE
DATA 4E75,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,4E71,0838,0005
DATA FA01,66EA,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,464C,494D,424F,2753
DATA 2051,5545,5354,00CA,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir le traîner remplacer, avec un éditeur de secteur, dans le secteur Ø les octets ØØ, ØØ, ØØ, ØØ (offset 4) par E6, 29, 51, A6 les octets 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45 (offset 2dØ) par 41, FA, ØØ, 16, 43, F8, Ø1, ØØ, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, ØØ, 46, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, F8, Ø1, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø1, 1Ø, ØØ, Ø7, ØØ, 3C, 4E, F9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ, 33, FC, Ø1, 1E, ØØ, Ø7, Ø2, FØ, 4E, F9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, Ø7, A4, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, Ø7, AØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, 35, 4A, 4E, F8, Ø3, 8Ø, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ les octets 4e, f9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ (offset 46) par 6Ø, ØØ, Ø2, 88, 4E, 71

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' FLIMBO QUEST (Compil les COSTOS) (c) Joystick 199Ø
DATA 17Ø23,"FLIMBO QUEST",2,"Vie illimitée","Temps illimité"
sum:
DATA 0002,Ø,Ø,Ø4,0004,E6,29,51,A6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø46,0006,6Ø,ØØ,Ø2,88,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,Ø1,Ø,Ø,Ø2DØ
DATA 0068,41,FA,ØØ,16,43,F8,Ø1,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,46,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,Ø1,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø1,1Ø,ØØ,Ø7
DATA ØØ,3C,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,33,FC,Ø1,1E,ØØ,Ø7,Ø2,FØ,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,21,FC,4E,71,4E,71,Ø7,A4,21,FC,4E,71
DATA 4E,71,Ø7,AØ,21,FC,4E,71,4E,71,35,4A,4E,F8,Ø3,8Ø,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F
DATA 47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21
DATA 52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45
DAT 52,21,52,4F,47,45,*
```

FRONTLINE

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    FRONTLINE Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 33715,"FRONTLINE",1,"les munitions illimitees"
sum:
DATA 0001,Ø,008000,00000046,0006,4E,71
DATA 4e,71,4e,71,53,39,ØØ,ØØ,5e,3f,*
```

AMIGA

Pour avoir les munitions illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 64, octet d'offset $46 et remplacer la valeur 53 par la valeur 4a.

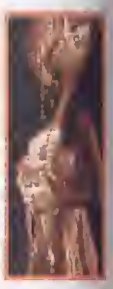
CPC

Pour avoir des vies infinies :

POKE &F418,Ø

FASCINATION

BY FRAMY



Dans la chambre :
Ouvrir malette (combinaison : AARGH). Ouvrir tiroir. Prendre adaptateur. Placer adaptateur sur prise murale. Examiner brosse à dents. Brancher brosse à dents. Mettre brosse à dents sur 110 V. Mettre en marche brosse à dents. Récupérer ampoule.

Dans le hall :
Examiner cendrier. Prendre jeton. Examiner news. Prendre news. Examiner journaux. Examiner bottin. Noter téléphone de Jeffrey Miller. Prendre porte-clés. Montrer porte-clés à réceptionniste.

Dans la chambre :
Téléphoner à Jeffrey Miller. Noter code immeuble. Ouvrir réfrigérateur. Utiliser pot à eau sur bac à glace. Introduire ampoule dans bac à glace. brancher réfrigérateur.

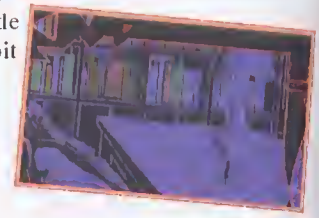
A la piscine :
Parler à Prisca. Prendre lampe de poche. Donner chapeau à Prisca. Actionner interrupteur. Prendre pendentif. Parler Sharon. Choisir café. Prendre sucre sur soi. Aller dans les cabines. Ouvrir porte avec clé piscine.. Examiner walkman. Ouvrir compartiment à pile avec jeton. Prendre pile.

Dans la rue :
Examiner cabine téléphonique. Introduire jeton dans fente. Composer numéro téléphone de Jeffrey Miller. Noter code confidentiel. Composer code immeuble.

Au Q.U.L. :
Donner sucre au chien. Prendre clé cagibi. Ressortir

Dans le parking :
Utiliser clé cagibi sur serrure. Utiliser lampe. Actionner crochet. Examiner poche. Prendre clé voiture. Sortir du cagibi. Utiliser clé auto sur serrure de voiture rouge. Parler à Jon. Taper dans roue. Prendre carte d'accès. Examiner digicode. Introduire carte d'accès. Introduire code confidentiel.

Dans le bureau :
Examiner revers. Examiner pochette de soie. Examiner pochette de soie. Prendre micro-cassette. Introduire micro-cassette dans socle de lampe. Appuyer sur sein droit pour écouter message.



Dans la boutique :
Prendre news. Entrer dans cabine gauche. Sortir. Entrer dans cabine centre. Examiner boîte à chaussures. Prendre chaussure. Sortir. Entrer dans cabine droite. Aller vers porte privée. Examiner porte privée. Désactiver sonnette. Entrer. Soulever poster de Roland en cliquant sur la petite bosse sous sa main. Prendre clé de cadenas.

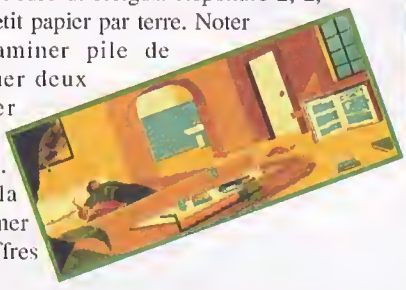
Prendre étiquette magnétique. Examiner paquet du bas de l'étagère de gauche. Utiliser clé cadenas sur cadenas. Utiliser chaussure sur barre. Utiliser étiquette sur coffre. Tourner molette. Appuyer sur D. Tourner molette. Appuyer sur O. Tourner molette. Appuyer sur C.

Dans la salle d'opération :

Examiner blouse. Examiner poche. Prendre masque. Examiner poche. Prendre clé placard. Utiliser clé placard sur serrure. Prendre documents. Examiner bocal. Utiliser chaussure sur bocal. Prendre ampoules. Examiner instruments. Prendre scalpel. Examiner répondeur. Appuyer sur retour. Appuyer sur effacement. Sortir.

Dans le hall :

Prendre news. Aller vers la chambre. Prendre boîte de chocolats. Examiner verre. Prendre pin's sur tapis. Aller vers le hall. Examiner fa. Examiner médaille. Parler à Pedro di Helgos. Répondre 2, 2, 1, 2, 1. Prendre petit papier par terre. Noter le numéro. Examiner pile de journaux. Tourner deux pages. Examiner coin déchiré. Noter le numéro. Aller dans la chambre. Téléphoner au numéro (3 chiffres puis les 4 autres).



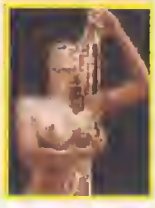
Dans l'atelier photo :

Examiner auto. Prendre 10 dollars. Aller vers porte de service. Utiliser photos sur fente. Utiliser scalpel sur serrure. Ramasser photos.

Dans la cuisine :

Ouvrir tous les placards. Faire tomber verre. Prendre cuvette. Verser lessive ammoniaquée dans cuvette. Verser eau de javel dans cuvette. Prendre torchon Accrocher torchon sur crochet. Porter masque. Ouvrir robinet. Utiliser torchon sur eau. Raccrocher torchon. Verser soude caustique dans cuvette. Ouvrir passe-plats deux fois. Mettre cuvette dans passe-plats. Refermer passe-plats. Boucher fente avec torchon. Attendre l'effet. Prendre chevalière.

BONUS!



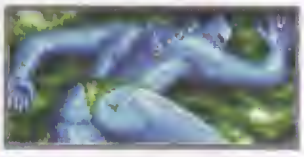
FINISCATION!

Devant le club :

Montrer pin's à Eduardo. Donner 10 dollars à Eduardo. Répondre 2, 2, 1, 2, 1.

A la villa :

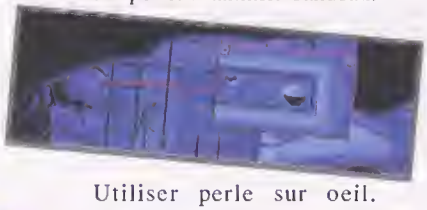
Donner chocolats à Kenneth. Examiner tatouage. Examiner pendentif. Utiliser pendentif sur



pendentif. Examiner main. Examiner bague. Prendre poinçon.

Dans le salon :

Examiner perroquet. Prendre cigare. Utiliser cigare sur bouche. Activer interrupteur aquarium. Examiner coquillage. Utiliser plancton sur coquillage. Prendre épuisette. Utiliser épuisette sur perle. Examiner bandeau.



Utiliser perle sur oeil. Examiner panneau. Utiliser poinçon sur empreinte. Répondre 2, 2, 1, 2, 1.

Dans la salle de bain:

Examiner poubelle.Examiner papier. Examiner poubelle. Prendre seringue. Examiner bocal gauche. Ouvrir couvercle. Utiliser seringue sur formol. Activer mécanisme situé mur gauche. Prendre vaporisateur. Ouvrir bouchon. Utiliser formol sur vaporisateur. Fermer bouchon. Prendre vaporisateur. Aller voir le commissaire. Utiliser vaporisateur sur commissaire. Aller vers le salon.

Dans le salon :

Prendre news. Utiliser lampe sur microscope. Noter s'il y a une croix au dessus d'une des lettres du mot BADGE. Utiliser chevalière sur microscope. Noter la date de naissance. Examiner songe d'une nudité. Appuyer sur déclic. Examiner roue. Activer roue. Faire tourner signe. Examiner orgue. Jouer la mélodie.

NOTE :

La croix au dessus d'une des lettres du mot BADGE indique un dièse. La mélodie est SI LA RE SOL MI. Pour trouver le bon signe, faites-les tous !!!

Dans la cellule :

Poser news sur table. Examiner poche prisonnier. Prendre briquet. Utiliser briquet sur news.

G

GALAXY FORCE

```
10 REM ENERGIE INFINIE POUR GALAXY FORCE VERSION DISK
20 REM (C) JOYSTICK par DAVID SIKA
30 FOR A=&A500 TO &A5A6:READ A$:B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
40 IF C<>18475 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
50 MODE 2:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &A574
70 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,0E,07,CD,0F,B9,C5,CD,00,B9,11,00
80 DATA 04,CD,63,C7,01,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9,3E,00,CD,5C,C9,3E,04,CD
90 DATA 5C,C9,3E,00,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,06,CD,5C,C9,3E,C1,CD
100 DATA 5C,C9,3E,01,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,21,70,08,CD,E5,C6,FB
110 DATA CD,1C,C9,3A,14,A5,FE,09,28,12,3C,32,14,A5,32,26,A5,3A,4B,A5
120 DATA C6,18,32,4B,A5,C3,12,A5,C1,CD,0F,B9,CD,03,B9,C9,CD,00,A5,21
130 DATA 00,C0,22,4A,A5,3E,03,32,14,A5,32,26,A5,32,57,A5,CD,00,A5,21
140 DATA 00,D0,11,70,00,01,00,08,ED,B0,AF,32,6B,86,21,18,04,22,15,81
150 DATA AF,CD,0E,BC,C3,00,4E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &8191,&3C.

CPC

Pour activer le cheat mode, durant le jeu il faut taper 'MDM256Y':

F3 = Mission clear

F4 = Musique

F5 = monter le son

F6 = baisser le son

F9 = augmente ton compteur d'énergie de 2000 points.

ST

Pour aller directement à la fin des tableaux, tapez pendant la présentation 'DONKEY' et pendant le jeu appuyez sur la touche 'F3'.

AMIGA GALAXY'89

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 178. Au 172ème octet, mettre la valeur 4e à la place de la valeur 71.

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    GALAXY'89 Trainer (c) Joystick 1990
DATA 1389,"GALAXY'89",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 0001,0,0300,[illegible]1AC,0001,4E,71,*
```

ST GALACTIC CONQUEROR

Pour les vies infinies, cherchez dans le fichier SOLIDIEC4.OBJ la chaîne suivante : 53 6E 0E B0 que vous remplacez par : 60 02 0E B0.

CPC GREAT GURIANOS

```
10 REM Vies infinies
15 REM pour GREAT GURIANOS version K7
20 REM Version du pack 'THRILL TIME'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A180 TO &A18F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>1542 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A180
100 DATA 21,89,A1,22,35,A1,C3,00,A0,AF,32,B1,0A,C3
110 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 85 7C 3D FE par 3A 85 7C ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies :

POKE &ØAB1,Ø

CPC GROUND ZERO

Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 8D 65 FE 32 D8 par 8D 65 FE 32 C9.

Pour avoir du temps infini : POKE &5AFØ,&C9

ST GRID RUNNER

```
' Vies infinies pour GRID RUNNER
'    à taper en GFA 3.0
'     par les DANBIOSS
'© JOYSTICK 1990
PRINT "Inserez la disquette de GRID RUNNER"
PRINT "     Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
adr1%=m%+&H18A
adr2%=m%+&H5A2
var1%=&H4790001
var2%=&H4790000
r%=BIOS(4,0,L:m%,3,39,0)
IF LPEEK(adr1%)=var1% AND LPEEK(adr2%)=var1%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,3,39,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr1%)=var2% AND LPEEK(adr1%)=var2%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,3,39,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de GRID RUNNER"
  END
ENDIF
```

GREEN BERET

```
10 REM Vies infinies sur GREEN BERET
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3063 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,A7,32,31,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,16,0B,1E,00,0E,47,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Vies Infinies sur GREEN BERET (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GREEN BERET...":CALL &BB18
60 MEMORY &6FFF:LOAD"disc.bin":POKE &7068,&72
70 FOR p=&72C8 TO &72CF:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&428 THEN 100 ELSE CALL &7000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,A7,32,F1,25,C3,C8,70
```

COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 39 ØE 3D C8 par 3A 39 ØE A7 C8 ou bien allez en piste 11, secteur 47, à l'adresse &31, où vous remplacez le 3D par un A7.

COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D C8 32 39 par A7 C8 32 39. Ou allez en piste 19, secteur 43, adresse ØØ31 et remplacez le 3D par A7.
(Carine & Nicolas)

COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &25F1,&A7.

Compil GOLD HITS N°2

Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier 'O.EXE', les octets BA 68 ØE 8E DA C7 Ø6 33 75 et remplacez-les par E9 8B ØØ 8E DA C7 Ø6 33 75.

PC

GREMLINS II

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  GREMLINS II (Compil FUN RADIO)  JOYSTICK (C) 1991
DATA 486580,"GREMLINS II",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,76aØØ,198,2,4e,71,59,Ø1,*
```

AMIGA

Dans les high scores taper 'SINATRA' et hop vies illimitées

Compil FUN RADIO

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $3b5, offset $198 les octets 4e 71 à la place de 59 Ø1

Pour avoir des vies infinies, faites un high score et tapez à la place de votre nom 'SINATRA'.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53Ø1 13C1 ØØØ1 32D2 et remplacez-les par 72Ø7 13C1 ØØØ1 32D2.

Ou rendez-vous à la piste 46, secteur 6, offset $136.

Pour avoir du temps infini recherchez les octets 53ØØ 13CØ ØØØ1 32D1 et remplacez-les par 4E71 13CØ ØØØ1 32D1.

Ou rendez-vous à la piste 49, secteur 1, offset $1FØ.

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies & Temps infinis pour GREMLINS II par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies",Ø,46,6,&H136,&H53Ø113C1,&H72Ø713C1
DATA "Temps",Ø,49,1,&H1FØ,&H53Ø13CØ,&H4E7113CØ
DATA "FIN"
```

```
' Vies infinies pour GREMLINS II
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies infinies",Ø,46,6,&H136,&H53Ø113C1,&H72Ø713C1
DATA "FIN"
```

Dès que le nom de l'équipe de programmation apparaît, tapez 'AMBLIN', vous voilà invulnérable.

PC

Pour être invulnérable au Tableau 1, allez à la piste 11, secteur E9, adresse 5F, et remplacez-le 35 par ØØ.

CPC

Pour être invulnérable au Tableau 2, allez à la piste 19, secteur E9, adresse 5F, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable au Tableau 3, allez à la piste 28, secteur E4, adresse C5, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable au Tableau 4, allez à la piste 36, secteur E9, adresse CC, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour choisir votre tableau de départ, allez à la piste 5, secteur E9, adresse $199, et remplacez-le Ø1 par le tableau désiré (Ø1-Ø4).

```
1Ø ' INVINCIBILITE ET CHOIX DU TABLEAU POUR GREMLINS 2
2Ø ' PAR DAVID SIKA - CPC 6128 DISK
3Ø ' (C) JOYSTICK 1991
4Ø FOR A=&5Ø TO &9F:READ A$:B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø IF C<>6978 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
6Ø MODE 2:INPUT"QUEL TABLEAU ? (1-4) ",T
7Ø IF T<1 OR T>4 THEN 6Ø
8Ø MODE 2:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
85 POKE &AØ,&16:POKE &4F,T
9Ø MEMORY &7ØØØ:CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:LOAD"DISC":CALL &5Ø
1ØØ DATA 21,5A,8Ø,11,ØØ,AØ,Ø1,1B,ØØ,ED,BØ,EB,36,C9,CD,ØØ,AØ,21,6A,ØØ
11Ø DATA 22,BF,8Ø,C3,75,8Ø,3A,4F,ØØ,32,Ø4,55,21,79,ØØ,22,97,55,C3,1C
12Ø DATA Ø6,21,4F,ØØ,46,34,21,97,ØØ,23,23,1Ø,FC,5E,23,56,AF,12,21,ØØ
13Ø DATA CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,75,ED,BØ,C3,1C,Ø6,7B,1A,42,16,E1,16,E8
```

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez les octets 3E Ø1 C3 ØØ Ø4 et remplacez-le Ø1 par le tableau désiré.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 28 Ø1 35 et remplacez-les par 28 Ø1 ØØ (Manipulation à faire 4 fois (1 par tableau!)).

Pour être invulnérable:

Tableau 1: POKE &1A7B,Ø
Tableau 2: POKE &1642,Ø
Tableau 3: POKE &16E1,Ø
Tableau 4: POKE &16E8,Ø

Choix du tableau, faites pendant le menu,faites :
POKE &55Ø4,XX
(XX=numéro du tableau (1 à 4))

CPC GALIVAN

```
10 REM Vies Infinies sur GALIVAN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GALIVAN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &153F:CLOSEOUT:LOAD"galivan.sbf",&1540
70 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
80 LOAD"galivan.lvl",&C000
90 FOR p=&BE80 TO &BEA2:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&BE8 THEN 120 ELSE CALL &BE80
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA 21,40,15,11,40,00,01,00,91,ED,B0,21,00,C3
140 DATA 22,AC,60,F3,21,00,C0,11,00,91,01,02,21,ED
150 DATA B0,CD,14,BC,C3,00,49
```

COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 F2 D9 6Ø 31 par ØØ C3 D9 6Ø 31. Ou allez en piste 32, secteur 41, adresse ØØEC et remplacez le 35 F2 par ØØ C3.

GAME OVER

C64

1) Si toutefois il n'aurait pas été donné, voici le code de la planète SKUNN: 'ZAPPA'

2) Pour mettre en pause: appuyez sur SHIFT et donc pour une pause prolongée: SHIFT LOCK.

Tapez 11334 pour pouvoir jouer à la 2ème partie.

PC

GAME OVER II

Pendant toute la zone 1, restez en haut à gauche de l'écran et vous sortirez avec toutes vos vies.

PC

CPC GALLETRON

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 85 91 3D FE par 3A 85 91 ØØ FE.

Pour avoir les vies infinies :

POKE &918B,Ø

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

PC

```
10 'Caractéristiques au max pour la sauvegarde
15 ' de GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"GATE.COM"
40 FOR I=1 TO 137
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=13019 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"GATE.COM":END
110 DATA EB,10,63,68,72,64,61,74,61,31,2E,73,61,76,00,FF
120 DATA FF,0F,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,BA,A4,01,E8
130 DATA 5F,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,BA,78,00,E8
140 DATA 4F,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,BA,03,01,E8
150 DATA 3F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,FD,00,E8
160 DATA 2F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,0F,01,E8
170 DATA 1F,00,B4,40,B9,01,00,BA,11,01,CD,21,B8,27,01,E8
180 DATA 0F,00,B4,40,B9,02,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00,4C,CD
190 DATA 21,31,C9,23,00,42,CD,31,C3
```

Editez votre sauvegarde et mettez FF aux offsets 42Ø,12Ø,259,26Ø,253,254,295 et ØF à l'offset 271.

PC GAUNTLET

Si vous attendez 3mn, toutes les portes s'ouvrent. Si vous attendez encore 3mn, tous les murs se transforment en sorties.

C64 GILBERT

Pour avoir du temps infini : POKE 3739,77:POKE 3747,77
POKE 3761,77:POKE 3772,77

Pour avoir des balles infinies : POKE 16457,77

ST

GAUNTLET II

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Energie à donf pour GAUNTLET II (compil GIANTS)
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "GAUNTLET II"
DATA "Energie",Ø,47,1,&HØD6,&H317CØ7DØ,&H317CFØØØ
DATA "FIN"
```

```
PISTE EDITEUR V1.1
' NRJ à donf pour GAUNTLET II (compil GIANTS) par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "GAUNTLET II"
DATA "Energie à donf",Ø,47,2,&H132,&H317CØ7DØ,&H317CFØØØ
DATA "FIN"
```

Compilation GIANTS

Pour avoir l'énergie à donf, recherchez les octets 317C Ø7DØ ØØØE 42A8 et remplacez-les par 317C 7ØØØ ØØØE 42A8.
Ou rendez vous à la piste 47, secteur 2, offset $132.

Compilation Power Pack

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 317C Ø7DØ ØØØE 42A8 et remplacez-les par 317C 7ØØØ ØØØE 42A8.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset $ØD6.

CPC

GAZZA'S SUPER SOCCER

```
1Ø REM Aucun but pour l'adversaire sur GAZZA K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&A4ØØ TO &A476:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>1Ø343 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &A4ØØ
9Ø DATA 21,66,A4,Ø6,1Ø,AF,E5,C5,F5,46,48,CD,32,BC
1ØØ DATA F1,C1,E1,3C,23,1Ø,F1,3E,Ø1,CD,6B,BC,21,54
11Ø DATA A4,11,ØØ,4Ø,Ø6,Ø5,CD,46,A4,21,54,A4,11,ØØ
12Ø DATA CØ,Ø6,Ø9,CD,46,A4,21,5D,A4,11,ØØ,2Ø,Ø6,Ø9
13Ø DATA CD,46,A4,3E,E3,32,58,51,32,65,51,C3,ØØ,2Ø
14Ø DATA D5,11,ØØ,1Ø,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC
15Ø DATA 47,41,5A,5A,41,2E,53,43,52,47,41,5A,5A,41
16Ø DATA 2E,42,49,4E,ØØ,ØD,Ø6,ØF,1A,Ø3,18,Ø1,Ø2,ØB
17Ø DATA 12,1Ø,14,Ø9,ØC,ØA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour que tous les buts soient attribués au joueur, faites : POKE &5158,&E3

POKE &5165,&E3.

AMIGA

GHOST HOUSE

Si vous sautez près d'une bougie, un couteau volant apparaîtra.
Si vous passez devant un foyer de feu avec lampe, une flèche apparaîtra.
Si vous sautez et touchez un lustre, vous pourrez vous déplacer librement, sans être embêté, ceci jusqu'à ce que l'écran redevienne normal.
Si vous sautez sur 15 flèches volantes, l'écran fera un flasch jaune et vous pourrez gagner des points pour des flèches et des couteaux.
Sautez sur les couteaux volants et vous pourrez les utiliser périodiquement.

PC

GODDY ET MYTHOS

Pour avoir des vies infinies, appuyez simultanément au clavier sur les touches 'O', 'P', 'R' et 'A'.

GHOST HUNTERS

```
1Ø REM Energie infinie sur GHOST HUNTERS
2Ø REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>6961 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
13Ø DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,Ø2,C3,47,41,3E,Ø3
14Ø DATA 32,71,Ø1,21,23,BF,22,Ø4,Ø2,C3,7Ø,Ø1,AF,32
15Ø DATA C1,82,C3,73,61,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Compil Quattro n°7

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &82C1,Ø.

GEISHA

La soluce complète d'un jeu assez spécial:

A PARIS

1 - Il faut photographier le calendrier qui se trouve en haut à gauche de l'appartement (et non pas la fille nue).

A TOKYO

2 - Ouvrir la porte de gauche de l'armoire et cliquer sur l'affiche publicitaire. Sur l'affiche agrandie, cliquer sur une des 2 flèches en "espace" et "section" pour trouver la section "Ostradac". Noter le numéro de cette section.

3 - Ouvrir le tiroir et prendre la petite boîte vide.

4 - Prendre sur la table le flacon d'huile d'hinoki, s'en enduire les mains.

5 - Prendre la boîte vide en main et chercher sur le bansaï un criquet femelle. Cliquer dessus, vous l'avez capture.

6 - Allez sur PREDICTEL et demandez une voyance.

7 - Allez sur SEXYTEL et demandez les pubs. Visionnez les et sélectionnez les pastilles TSUKI.

8 - Déplacez vous chez Monsieur Ø.

1 - SEDUIRE

9 - Discuter avec monsieur Ø.

1Ø - Au départ de monsieur Ø, prendre l'huile solaire (flacon jaune) et se positionner au dessus des fesses de la fille. L'huile va tomber sur ses fesses. Reposez le flacon et procéder identiquement avec le verre de cocktail. La fille, outrée, se redresse et laisse échapper une carte magnétique, que vous ramassez.

11 - De retour à l'appartement, allez au Temple de Jade.

2 - CARESSER

12 - Le jeu est une sorte de Master Mind. Lorsque vous avez un chiffre bien placé, la fille fait une des 5 caresses.
Si vous trouvez la séquence de 5 touches, les hommes de Napadami s'emparent de vous et vous propose une bataille érotique. A vous de la gagner pour survivre. (un peu d'entraînement préalable ne fait pas de mal).

3 - SOUMETTRE

13 - Après avoir gagné la bataille érotique, vous revenez à l'appartement. Sans plus tarder, rendez vous chez OKO.

4 - EXCITER

14 - Lorsqu'OKO vous demande si on a une information, répondre "OUI".

15 - Comme code, lui donner le chiffre de la section que vous avez trouvé sur l'affiche publicitaire au début. Lors du jeu, vous trouverez alors une perle noire pour deux perles blanches.

16 - Après avoir récupéré les perles, OKO vous fait les boules de Geisha et vous retournez à l'appartement. Ne tardez pas à vous rendre au Saule blanc pour une séance de strip-tease.

5 - DESHABILLER

17 - Il s'agit de déshabiller la fille sur un jeu bien connu. L'épée bat l'éventail qui lui-même bat la pierre qui a son tour bat l'épée. Un peu de réflexes peut aider.

6 - PENETRER

18 - Insérer la carte prise sur la fille chez Monsieur Ø.

19 - Avaler les pastilles TSUKI.

2Ø - Apres quelques tâtonnements, vous arriverez devant la gynoïde. La, vous devrez reconstituer le dragon. Pour les carrés ou il n'y a que des circuits électroniques, faites bien attention. Il y a un qui porte un petit bout d'oreille du dragon et un qui porte un petit bout de langue. Cela aide bien la reconstitution.

7 - CRIER

21 - Ne prenez pas le Bonsaï tout de suite. D'abord enduisez-vous les mains d'huile d'hinoki.

22 - Utiliser le criquet femelle sur le criquet mâle planqué dans le Bonsaï.

23 - Une fois le criquet mâle parti avec la femelle, utiliser la photo du calendrier pour savoir sur quel sigle placer le Bonsaï .

8 - JOUIR

24 - Vous voilà parti pour un jeu de tir. Le but en est de déshabiller N A P A D A M I . Commencez pour cela par tirer au niveau du sexe. Le premier morceau tombera. Enlevez ensuite tous les morceaux en tirant.

GEMINI WINGS

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    GEMINI WING Trainer ;(c) Joystick 199Ø
DATA 176378,"GEMINI WING",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ2bØØØ,ØØØØØØ32,ØØØ1,6Ø,66,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 344 à l'offset $32 et remplacez la valeur $66 par la valeur $6Ø.

AMIGA

Pour des vies infinies recherchez les octets 21 Ø4 3f 35 af et remplacez le 35 par Ø

CPC

Pour des vies infinies faites :

POKE &443B,Ø

Pour vous débarrasser de l'hélicoptère, transformez vous simplement en moto et revenez en arrière, il disparaîtra.

Réinitialisez et entrez les pokes suivant afin d'obtenir des vies infinies :
POKE 46Ø2,173
SYS 3Ø167
Et si vous désirez juste tricher un tout petit peu, pressez P sur l'écran de présentation avant d'entrer l'un des mots de passe suivant :

Mots de passe de changement de tableau:

2: Mr Wimpy
3: Classics
4: Whizzkid
5: Gunshot
6: Doodguyz
7: D.Gibson

C64

Pour obtenir des vies infinies:

POKE 4518,173:SYS 4Ø96

CPC

GONZZALEZZ

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &Ø613,Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites POKE &F5C4,Ø
POKE &C6D5,&C9.

CPC

GOODY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 79 Ø3 3D 32 par 3A 79 Ø3 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &6C3E,Ø.

GLOBULUS

```
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
' Pendant le menu pressez la bar d'espace Surprise !!!!
DATA 8528,"GLOBULUS(listing 2)",1,"SURPRISE !!!!!"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3c2,ØØØ2Ø,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,13,fc,ØØ,6Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,31,1a
DATA 2Ø,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,3Ø,fc,2f,3Ø,6Ø,ØØ,fc,54,2Ø,57,61,72,6e,69,6e,67,3a,2Ø,54,68,69,73,2Ø,69,73,2Ø
DATA 74,68,65,2Ø,47,6c,6f,62,75,6c,75,73,2Ø,62,Ø,ØØØØ,ØØØØØ2c,ØØØ2,Ø3,96,ØØ,Ø8
DATA Ø,ØØØØ,ØØØØØ3d,ØØØ3,Ø7,ff,ØØ,Ø6,2f,3Ø,Ø,ØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,78,3Ø,fa,5c,53,63,61,c3,*
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 14134,"GLOBULUS",1,"Trainer(vie & switchs & bombs)"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3c2,ØØØ3e,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,13,fc,ØØ,6Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,65,3c,2Ø,fc,23,fc,4e,71
DATA 2Ø,fc,61,ØØ,ØØ,Ø6,2Ø,fc,67,eØ,23,fc,2Ø,fc,4e,71,42,8Ø,2Ø,fc,ØØ,Ø6,67,3c,2Ø,fc,4e,f9,ØØ,Ø6,3Ø,fc,2f,3Ø,6Ø
DATA ØØ,fc,36,2Ø,57,61,72,6e,69,6e,67,3a,2Ø,54,68,69,73,2Ø,69,73,2Ø,74,68,65,2Ø,47,6c,6f,62,75,6c,75,73,2Ø,62
DATA 6f,6f,74,62,6c,6f,63,6b,2Ø,2d,2Ø,44,6f,2Ø,4e,4f,54,2Ø,69,6e,73,74,61,6c,6c,21,2Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,ØØØØ,ØØØØØ2c,ØØØ2
DATA Ø3,96,ØØ,Ø8,Ø,ØØØØ,ØØØØØ3d,ØØØ3,Ø7,ff,ØØ,Ø6,2f,3Ø,Ø,ØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,29,ee,e8,48,53,63,61,c3,*
```

GHOSTS'N GOBLINS

```
' Temps, Vies infinies et invulnérabilité
' pour GHOSTS'N GOBLINS compil FINALE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA "GHOSTS'N GOBLINS (compil FINALE)","A:\GHOSTS.TOS"
DATA "Vies infinies  ",&H2FØE,&H533ØØØØØ,&H523ØØØØ
DATA "Temps infini   ",&H39EA,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Invulnérabilité",&H2EF6,&H9BE267Ø8,&H9BE24E71
DATA "FIN"
```

ST

Pour être invulnérable, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'GHOSTS.TOS' les octets 4A 39 ØØ ØØ 9B E2 67 Ø8 et remplacez-les par 4A 39 ØØ ØØ 9B E2 4E 71. Offset=$2EF2.

Pour être invincible, remplacez les octets DD 86 Ø5 BC DØ par DD 86 Ø5 BC ØØ.

Pour choisir le level de départ, remplacez les octets FD 36 18 FF FD par FD 36 18 XX FD.

CPC

```
FICHIER EDITEUR V1.Ø
' Temps, Vies infinies et invulnérabilité pour
' GHOSTS'N GOBLINS par Antonio SIMOES à taper en
' GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.Ø
DATA 3,"GHOSTS'N GOBLINS","A:\GHOSTS.TOS",65118
DATA 1,"Vies infinies",&H2FØE,&H533ØØØØØ
DATA &H523ØØØØØ,2,"Temps infini",&H39EA
DATA &H53790ØØØ,&H4E714E71,&H39EE,&H3DBA641E
DATA &H4E71641E,1,"Invulnérabilité",&H2EF6
DATA &H9BE267Ø8,&H9BE24E71
```

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' GHOSTS'N' GOBLINS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 431Ø,"Ghost'n'Goblins",1,"vies illimitees"
sum:
DATA
ØØØ4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,13,3d,52,Ø5,78,a7,d4,Ø8,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4Ø,ØØØ2,Ø1,ØØ,ØØ,cb,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ15e
DATA ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,2Ø,4e,f9,ØØ,cØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ38Ø,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,cØ,6f,f2,4e,f9,ØØ,cØ,ØØ,2Ø
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

AMIGA

Dans le tableau des High-Scores tapez ')!('. Ne tapez pas les apostrophes! Lorsque vous mourez et vous serez invulnérable.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez sur la disquette les octets : 53 79 ØØ ØØ 3D BA 64 1E et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6A 1E.

Pour avoir du temps infini, rechercher les octets 5379 ØØØØ 3DBA 641E et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 3DBA 6A1E
Ou rendez-vous à l'offset $39EA.

Compil Finale

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la disquette les octets : 53 3Ø ØØ ØØ 67 ØØ ØØ 2C et remplacez-les par 52 3Ø ØØ ØØ 67 ØØ ØØ 2C.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\GHOSTS.TOS' les octets 533Ø ØØØØ 67ØØ ØØ2C et remplacez-les par 523Ø ØØØØ 67ØØ ØØ2C.
Ou rendez-vous à l'offset $2FØE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 9BE2 67Ø8 4239 ØØØØ et remplacez-les par 9BE2 4E71 4239 ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $2EF6.
(Le Chinois)

GUNFRIGHT

Pour être invincible remplacer les octets 21 Ø1 FE 7E A7 28 Ø1 35 par 21 Ø1 FE 7E A7 28 Ø1 ØØ.

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets 21 59 FE 35 FA par 21 59 FE A7 FA.

Pour être invincible :

POKE &Ø2DB,Ø

CPC

Pour avoir des vies infinies :

POKE &ØEE6,&A7

Pour avoir des vies infinies:

POKE 34962,173:POKE 35218,173

C64

Pour avoir des balles infinies :

POKE 35122,189

GHOSTBUSTERS II

```
10 REM Choix du level
15 REM sur GHOSTBUSTERS II version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A049:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:ADR=&A050
60 IF SUM<>7386 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"1 - LEVEL 2":?:PRINT"2 - LEVEL 3":PRINT
80 ?"3 - PRESENTATION":?:INPUT"VOTRE CHOIX ";C
90 IF C=1 THEN ADR=&A034 ELSE IF C=2 THEN ADR=&A03D
100 POKE ADR,&C3:POKE ADR+1,0:POKE ADR+2,&B0:PRINT
110 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
120 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
130 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
130 DATA 3E,C3,21,80,BE,32,38,BC,22,39,BC,EB,21,21
140 DATA A0,01,50,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
150 DATA 05,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,4F,80,C9,21,00
160 DATA 00,22,3C,B0,22,3E,B0,22,40,B0,22,74,B0,22
170 DATA 76,B0,22,78,B0,22,A2,B0,22,A4,B0,22,A6,B0
180 DATA C3,00,B0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pendant l'écran ACTIVISION appuyer sur les touches AMIGA et ALTERNATE et CTRL et S puis U puis appuyer sur 'fire' et vous voici en Cheat mode.

AMIGA

Pendant le jeu, appuyez sur la touche P pour passer en mode pause. Tapez le mot AYKROYD au clavier et appuyez sur la touche P pour revenir au jeu. Vous aurez désormais des vies infinies.

Pour avoir des armes infinies:
POKE &6A01,0
POKE &6A83,0
POKE &6AD9,0.

CPC

Lorsque le logo Activision apparaît, tapez CTRL + ALT + 'S' + 'U' pour avoir des vies infinies, énergie infinie aux niveaux 1 & 2.

ST

Editer la 1ère piste, 1er secteur de la disquette C ou D, repérez à un endroit il y a un C tout en haut pour le disk C et un D pour le disk D. On les remplacent par un B et quand le jeu demande la disquette B ont met le C ou D selon le niveau où l'on veut aller!

ST

GROWTH

```
' Vies infinies pour GROWTH
'    à taper en GFA 3.0
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de GROWTH"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&HE00)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,8,223,0)
IF LPEEK(m%+&H18)=&H53790001 AND LPEEK(m%+&HE08)=&H53790001
  DPOKE m%+&H18,&H6004
  DPOKE m%+&HE08,&H6004
  r%=BIOS(4,1,L:m%,8,223,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H18)=&H60040001 AND LPEEK(m%+&HE08)=&H60040001
  DPOKE m%+&H18,&H5379
  DPOKE m%+&HE08,&H5379
  r%=BIOS(4,1,L:m%,8,223,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de GROWTH"
  END
ENDIF
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\GROWTH', les octets 5379 0001 4E66 13FC et remplacez-les par 6004 0001 4E66 13FC.
Ou rendez-vous à l'offset $1A18.
Toujours pour les vies infinies, recherchez les octets 5379 0001 4E66 0C79 et remplacez-les par 6004 0001 4E66 0C79.
Ou rendez-vous à l'offset $2808.

GUNBOAT

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 21 AF A2 35 C5 par 21 AF A2 00 C5. Puis remplacez les octets 86 BE 28 06 77 par 86 BE 28 06 00.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &71A5,0
POKE &625B,0.

PC

GUNSHIP 2000

Monter de grade c'est bien. Monter de grade sans se fatiguer c'est encore mieux:
Prenez un éditeur de secteur (comme Pctools), éditez en hexadécimale le fichier 'ROSTER.DAT' (faites une copie du fichier avant (au cas où!)). Remplacez l'octet de l'offset 54, secteur Ø par n'importe quel nombre hexadécimale (avec 'FF' vous devenez la défense nationale!)

CPC

GLIDER RIDER

Pour désactiver les tourelles:
POKE &4497,&C9

Pour avoir du temps infini :
POKE &112B,Ø

Pour avoir des bombes infinies :
POKE &12DF,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &13Ø9,Ø

GODS

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:

1: XNX, 2: MAU, 3: LHA

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 53 78 Ø2 24 6A ØØ FE CA et remplacer le 53 par A4. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 33, secteur Ø8, tête Ø et offset $188. Pour avoir de l'argent infini, rechercher les octets 99 B8 Ø1 FC 3Ø Ø2 41 F8 et remplacez les par 6Ø Ø2 4E 71 3Ø Ø2 41 F8. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 37, secteur 4,tête 1 et offset $1D6. Ensuite, rechercher 91 B8 Ø1 FC Ø4 42 ØØ CØ par 6Ø Ø2 4E 71 Ø4 42 ØØ CØ. Ces octets se trouvent sur le disk 1, secteur 5,tête 1 et offset $E8. Pour ces trucs, ne recalculez pas le checksum.

Toujours avec une cartouche (Nordic Power...) remplacer 53 78 Ø2 24 par 6a ØØ fe ca pour les vies illimitées.

Avec une cartouche chercher les octets pendant de jeu 53 78 Ø2 24 6a ØØ fe remplacer par 4a 78 Ø2 24 6a ØØ fe pour avoir les vies illimitées

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  GODS Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 376359,"GODS",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,5bcØØ,188,1,4a,53,*
```


VOUS CONSULTEZ LA PLUS GROSSE ŒUVRE LITTÉRAIRE DÉDIÉE AUX ASTUCES SUR MICRO-ORDINATEURS. NULLE PART AU MONDE, PERSONNE N'A FAIT MIEUX.

LE 3615 JOYSTICK, C'EST PAREIL, C'EST LE PLUS GROS SERVEUR AU MONDE CONSACRÉ AUX ASTUCES SUR MICROS.
IL N'Y A PAS MIEUX, ÇA N'EXISTE PAS, C'EST BOURRÉ DE JEUX CRACKS, DE SOLUTIONS COMPLÈTES, DE CHEAT-CODES, DE PATCHS, DE LISTINGS.

ET C'EST BIEN COMME ÇA.

OUI. C'EST BIEN. C'EST VRAI. OUI.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    GHOULS'N GHOSTS (Compil LES COLLECTORS) (c) Joystick 1991
DATA 1566858,"GHOULS'N GHOSTS",2,"le temps illimité","les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø05fØØØ,ØØØØØ1d4,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø1,ce,Ø1,Ø,Ø05fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,36,f2,2f,1Ø
DATA b2,9a,7d,8Ø,ØØØ2,Ø,Ø05FcØØ,ØØØØØ178,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø2,5f,2Ø,Ø,Ø05fcØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4
DATA 4Ø,88,12,43,2b,11,6Ø,b2,*
```

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'    GHOULS'N GHOSTS Trainer ; (c) Joystick 1990
DATA 1566858,"GHOULS'N'GHOSTS",2,"le temps illimite","les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø05fØØØ,ØØØØØ1d4,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø1,ce,Ø1
DATA      Ø,Ø05fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,36,f2,2f,1Ø,b2,9a,7d,8Ø
DATA ØØØ2,Ø,Ø05FcØØ,ØØØØØ178,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø2,5f,2Ø
DATA      Ø,Ø05fcØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,4Ø,88,12,43,2b,11,6Ø,b2,*
```

Tapez 'KAREN BROADHURST' pour obtenir des vies infinies.

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs et rechercher les octets 53 39 ØØ Ø1 ce Ø1 et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum. Pour avoir les vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs et rechercher les octets 53 39 ØØ Ø2 5f 2Ø et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum

Compil LES COLLECTORS

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $23FE, offset $178 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ Ø2 5f 2Ø et recalculer le checksum du block

```
1Ø REM Invincibilite sur
15 REM GHOULS'N'GHOSTS version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>6438 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:MODE Ø
8Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
85 LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 3E,C3,21,8Ø,BE,32,ØE,BC,22,ØF,BC,EB,21,21
1ØØ DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,B0,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
11Ø DATA Ø5,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,98,14,C9,AF,32
12Ø DATA AA,3Ø,32,AB,3Ø,32,AC,3Ø,32,82,31,32,EB,54
13Ø DATA 3E,61,32,B3,3Ø,C3,CØ,2E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Savez-vous qu'en appuyant longtemps sur "FIRE" on a une sorte de laser!

Pour être invincible :
POKE &3ØAA,Ø
POKE &3ØAB,Ø
POKE &3ØAC,Ø
POKE &3ØB3,&61

TOUS

Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenant évitez tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de vôtre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis demandant plusieurs coups, mais la meilleure magie retse le rayon electrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.

PREMIER TABLEAU :
Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en dessous et spécialement sous vôtre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'eviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillotines. Dans la seconde moitiée, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblant à des porcs et laissez vous entraîner dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sautez et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit près. Puis sauvez vous en restant dans les parages et tirez lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez la à un stick en autofire.

SECOND TABLEAU :
Courrez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemmment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez vous de l'armure magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courrez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent). et sautez jusqu'a la seconde moitiée. Sautez alors sur la plateforme suivante et continuez de sauter. Maintenant sautez sur la troisiéme plateforme puis au sol entre les deux pièges de sable. Sautez sur la quatrième plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu' à arriver sur la cinquiéme puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique. Lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites très attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol! Attention aux tirs. Détruisez l'attrappe mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrappe mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sautez loin de lui et recommencez à tirer. Il vous faudra lui tirer dessus à peu près une quinzaine de fois avant de vous en débarrasser, mais n'oubliez pas de détruire les bombes enflammées afin de gagner des points.

Démarrez le soft normalement puis tapez "STEPHEN BROADHUR'ST" et le cheat mode s'activera.

Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le fichier 'GHOULS.DAT', les octets : 5339 ØØØØ FA16 2Ø79 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 2Ø79 ØØØØ.

Pour avoir du temps infini, rechercher, toujours dans le fichier 'GHOULS.DAT', les octets : 5339 ØØØØ 6A3D 4E75 et remplacez-les 4E71 4E71 4E71 4E75

ST

```
' Vies et Temps infini pour GHOULS'NGHOSTS
'   Par les DANBIOSS à taper en GFA3.Ø
DIM a%(1ØØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
V1%=&H5339ØØØØ
V2%=&HFA162Ø79
v4%=&H4E712Ø79
t2%=&H6A3D4E75
t3%=&H4E714E71
t4%=&H4E714E75
B1%=&H4A16+B%
B2%=&H4A1A+B%
B3%=&H5394+B%
B4%=&H5398+B%
PRINT "Insérez Le disk 1 de GHOULS'N GHOSTS "
PRINT "et pressez une touche"
~INP(2)
BLOAD "GHOULS.DAT",b%
CLS
PRINT AT(1,1);"1 - Temps infinis"
PRINT AT(1,2);"2 - Vies infinies"
PRINT AT(1,3);"3 - Sortir et Sauvegarder la Modif"
depart:
REPEAT
  i$=INKEY$
UNTIL i$="1" OR i$="2" OR i$="3"
SELECT i$
CASE "1"
  temps
CASE "2"
  vies
CASE "3"
  BSAVE "ghouls.DAT",b%,83914
  END
ENDSELECT
GOTO depart
PROCEDURE temps
  IF LPEEK(b1%)=t1% AND LPEEK(b2%)=t2%
    LPOKE b1%,v3%
    LPOKE b2%,t4%
    PRINT AT(19,1);"ON "
  ELSE IF LPEEK(b1%)=v3% AND LPEEK(b2%)=t4%
    LPOKE b1%,v1%
    LPOKE b2%,t2%
    PRINT AT(19,1);"OFF"
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE vies
  IF LPEEK(b3%)=v1% AND LPEEK(b4%)=v2%
    LPOKE b3%,v3%
    LPOKE b4%,v4%
    PRINT AT(19,2);"ON "
  ELSE IF LPEEK(b3%)=v3% AND LPEEK(b4%)=v4%
    LPOKE b3%,v1%
    LPOKE b4%,v2%
    PRINT AT(19,2);"OFF"
  ENDIF
RETURN
```

GHOSTBUSTERS

Pour avoir un bouclier d'énergie infinie, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 536C ØØ14 6A et remplacez les par les octets : 6Ø Ø2 ØØ 14 6A. Pour les heureux possesseurs de Diskdoctor, allez au secteur 5Ø1 pour effectuer cette recherche.

ST

Pour commencer le jeu avec un compte plus étoffé; répondez ceci: Name: j.k.l. account: yes; n° account: ØØ742211. Vous obtenez ainsi 25Ø ØØØ$.

C64

AMIGA

GOLD OF THE AZTECS

Pour avoir des vies infinies, pressez le bouton droit de la souris au début du jeu (la musique va légèrement changer et devient un peu plus forte).

CPC

GUERILLA WAR

```
1Ø REM Vies infinies sur GUERILLA WAR Disk
2Ø REM Version du pack 'LES BARBARES'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A585:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>12135 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 3Ø,16,18,CD,7B,A5,21,ØØ,48,16,19,CD,7B,A5
13Ø DATA 21,ØØ,6Ø,16,1A,CD,7B,A5,21,ØØ,78,16,1B,CD
14Ø DATA 7B,A5,21,ØØ,47,11,ØØ,DØ,Ø1,ØØ,3Ø,ED,BØ,11
15Ø DATA ØØ,9Ø,Ø1,ØØ,ØF,ED,BØ,16,14,21,24,Ø9,D5,CD
16Ø DATA 7B,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,19,2Ø,F1,21
17Ø DATA ØØ,DØ,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,3Ø,ED,BØ,21,ØØ,9Ø,Ø1
18Ø DATA ØØ,ØF,ED,BØ,AF,32,5A,3A,C3,C8,1B,1E,ØØ,ØE
19Ø DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

GOLDEN AXE

Pour avoir des pouvoirs infinis, tapez 'CAR' à la page de présentation.

Si vous possédez une cartouche voici les octets a chercher 53 28 ØØ 2b 6b 2a 2f Ø8 et a remplacer par 6Ø Ø4 ØØ 2b 6b 2a 2f Ø8

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock:
Offset $ØØ4: 7542 18AA par DA42 18AA
Offset $18A: 4EF9 ØØØ4 34ØØ par 6ØØØ Ø214 4E71
Offset $3AØ: il faut mettre 48E9 FFFE 43F8 Ø3ØØ 41FA ØØ1E 2Ø3C ØØØØ ØØ3Ø 12D8 51C8 FFFC 23FC ØØØØ Ø3ØØ ØØØ4 384Ø 4CDF 7FFF 4EF9 ØØFC ØØØØ 31FC 6ØØ4 5626 21FC ØØ2C 58A8 4EF8 Ø8ØØ.

```
BLOC EDITOR V1.Ø
'Golden Axe (C) Joystick 1991
DATA 8702,"Golden Axe",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,DA,42,18,AA,75,42,18,AA
DATA      Ø,Ø[illegible],ØØØ18A,ØØØ6,6Ø,ØØ,Ø2,14,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø4,34,ØØ
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØ3AØ,ØØ3C,48,E7,FF,FE,43,F8,Ø3,ØØ,41,FA,ØØ,1E,2Ø,3C,ØØ,ØØ
DATA      ØØ,3Ø,12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,Ø4,38,4Ø,4C,DF,7F,FF,4E,F9
DATA      ØØ,FC,ØØ,ØØ,31,FC,6Ø,Ø4,56,26,21,FC,ØØ,2C,58,A8,4E,F8,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA      ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA      ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

AMIGA

Ce jeu est assez facile mais pour ceux qui n'arriveraient pas à le finir voici une astuce pour aller plus loin. Branchez vos deux joysticks et ne sélectionnez qu'un joueur. Quand vous êtes prêt à mourir appuyez sur le deuxième bouton de votre joystick vous pourrez continuer la partie avec un guerrier plein d'énergie. Si votre 1er joueur n'est pas mort achevez-le.

Pour avoir plus de magie quand vous êtes sur le dos d'un bizarroïde (de préférence le dragon), il faut le coincer dans un coin ou sur le bord de l'écran et lui cracher du feu puis quand il est prêt à retomber, appuyer sur le bouton feu et faire ceci autant de fois que vous le pouvez.

```
1Ø REM Choix du tableau de départ
2Ø REM Et Vies infinies
3Ø REM sur GOLDEN AXE (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &8FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5C7
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&1B7B THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx<>2 THEN 15Ø
14Ø POKE &A5AE,Ø:POKE &A5AF,Ø:POKE &A5B4,Ø
15Ø MODE 1:INPUT"Tableau de départ (1 a 5) ";ta
16Ø IF ta<1 OR ta>5 THEN 15Ø
17Ø t=((ta-1)*2)+1:POKE &A5B9,t
18Ø MODE 1
19Ø PRINT"Insérer l'original de GOLDEN AXE...
2ØØ PRINT"(Protection ouverte)...
21Ø CALL &BB18:CALL &A5A5
22Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"disc"
23Ø DATA 66,C6,Ø7,16,15,1E,ØØ,DF,8Ø,A5,C9,21,ØØ,9Ø
24Ø DATA ØE,42,CD,83,A5,21,ØØ,92,ØE,48,CD,83,A5,16
25Ø DATA 18,21,ØØ,94,ØE,42,C3,85,A5,CD,8B,A5,3E,4E
26Ø DATA 32,8Ø,A5,21,FD,35,22,59,9Ø,3E,Ø8,32,5B,9Ø
27Ø DATA 3E,Ø1,32,A2,93,3C,3C,32,AØ,93,32,4Ø,95,C3,8B,A5
```

CPC

Pour les credits infinis recherchez les octets 21,94,76,35,af et remplacez le 35 par Ø

Pour avoir des vies infinies, faites

POKE &6959,Ø
POKE &695A,Ø
POKE &695B,Ø.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &76A2,((NIVEAU-1)*2)+1
POKE &76AØ,((NIVEAU-1)*2)+3
POKE &AØ4Ø,((NIVEAU-1)*2)+3
(avec NIVEAU compris entre 1 et 5).

Pour avoir des crédits infinis :

POKE &77F3,Ø

Pour avoir des crédits infinies: tapez pendant que le jeu se charge "AX" et la touche "HELP", pendant le jeu pour que votre magie soit au maximum.

ST

Sur le tableau de sélection des personnages, tapez sur les touches 1-8 pour choisir le level de départ.

PC

TOUS

GOONIES

Solution complète :

Tableau 1:
La chaise vous aide à atteindre la Presse. Faites des billets pour attirer Mama Fratelli dehors. Allez renverser le bocal sur le feu et sortez. Sortez en courant avec l'autre.

Tableau 2:
Pour passer les trois rochers, appuyez vous dessus quand ils sont vers le bas. La vis en bas lève le rocher fermant le passage vers la clé.

Tableau 3:
La vanne inférieure droite coupe le jet de la vanne supérieure. Pour ouvrir la porte, actionnez la vanne supérieure et celle de gauche en même temps. Le petit tireur ne tire jamais qu'une fois au même endroit. La pièce où l'on sort est à l'épreuve des balles.

Tableau 4:
Laissez passer la première balle et la première volée de chauve-souris. Ensuite descendez un personnage au niveau suivant tout en gardant la balle au niveau supérieur en utilisant la tirette. Pour casser une des barres qui bloque la sortie, manoeuvrer le levier au milieu en dessous.

Tableau 5:
Les planches sur les deux puits en bas sont commandées par les tirettes en haut. Servez vous du crâne pour passer d'une pièce dans l'autre. Pour empiler des crânes sur celui en bas à droite, poussez-les sur la planche à droite. Vous pouvez laisser un personnage à gauche de cette planche contre le mur, il y sera hors d'atteinte des vautours. Sortez en escaladant la pile de crânes.

Tableau 6:
Les deux tirettes commandent la grille du passage. Les gouttes qui tombent du deuxième stalactite en partant de la gauche ne sont pas mortelles. Les gouttes qui tombent sur les trois plaques au milieu commandent les planches sur lesquelles vous marchez.

Tableau 7:
Tirez la chaînette en haut pour faire tomber la boite sur laquelle vous montez pour tirer la chaînette en bas. Ensuite tirez la chaînette supérieure en rebondissant sur le flipper de gauche: la Pieuvre s'en va.

Tableau 8:
Un des personnages est plus grand que l'autre.Tout d'abord, manoeuvrez la manivelle du mât derrière Mama Fratelli. Ensuite avec le plus grand rendez-vous sur la proue pour renverser quelques pièces d'or qui attireront Mama Fratelli, provoquant ainsi sa perte. Avec la manivelle, faites monter le plus petit sur la plate-forme du mât et faites le sauter vers le coffre au trésor sur la proue. Faites la même chose avec le grand. Attention! certaines échelles sont inaccessibles au plus petit.
f7 vous fera revenir avec 8 vies au début du dernier tableau entièrement réussi.

CPC

GRYZOR

```
10 REM Invincibilité sur GRYZOR
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A912 TO &AA79:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>38871 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A912
100 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,22,A9,AF,32,DD,10,C3
110 DATA 19,04,DD,21,66,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD
120 DATA 23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E
130 DATA 02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F
140 DATA C3,6A,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,6A,A9,D1,E1
150 DATA F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
160 DATA 01,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22,AB,A9
170 DATA 7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
180 DATA 32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11
190 DATA 51,AA,CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,20,F4,11,4B,AA
200 DATA CD,B1,A9,11,51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,00
210 DATA 80,CD,CF,A9,C9,CD,C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9
220 DATA 21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,1A,AA,18,0B,01
230 DATA FC,A9,21,5E,AA,18,03,01,F1,A9,ED,43,E9,A9
240 DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,20,AA,C1,10,F7,01,7E
250 DATA FB,11,10,20,C3,F1,A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED
260 DATA 78,F2,F1,A9,A2,20,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,C0
270 DATA 38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED
280 DATA 78,A3,20,EA,3A,5F,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78
290 DATA F2,1A,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
300 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20
310 DATA FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30
320 DATA FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,03,01,08,02,4A,00
330 DATA 09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FF,40,80,00,03
340 DATA 00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06
350 DATA 03,0D,04,09,01,20,05,0F,03,09,00,00,00,00
```

Pour les vies infinies recherchez les octets d7 Ø2 3d 32 et remplacez le 3d par b7

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1526,b7

COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1526,A7.

Pour être invulnérable, faites : POKE &1ØDD,Ø.

ST GRAND PRIX MASTER

```
'    Temps infini sur GRAND PRIX MASTER
' à taper en GFA Basic (3.0 de préférence)
'              par les DANBIOSS
DIM joystick%(512)
danbiss%=VARPTR(joystick%(0))
danboss%=BIOS(4,0,L:danbiss%,1,133,0)
danboss%=danbiss%+&H143
IF PEEK(danboss%)=1
  POKE danboss%,0
  danboss%=BIOS(4,1,L:danbiss%,1,133,0)
  PRINT "Temps infini installé"
ELSE IF PEEK(danboss%)=0
  POKE danboss%,1
  danboss%=BIOS(4,1,L:danbiss%,1,133,0)
  PRINT "Temps infini désinstallé"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DKde GRAND PRIX MASTER"
  END
ENDIF
```

ST GREAT COURTS II

Enregistrez un joueur aux capacités normales et cherchez dans ce fichier avec un éditeur de secteur les octets : 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø Ø1 et remplacez tous les 4Ø par des 8Ø. Le nom du fichier où se trouvent ces octets se situe dans votre fichier de sauvegarde "nomdujoueur.PLA". Cette bidouille vous permettra d'avoir 128 à toues les capacités de votre joueur.

ST GREAT COURTS

Quand vous servez, mettez votre manette vers la droite, et ensuite appuyez sur le bouton en laissant votre joystick diriger vers la droite. Une fois le service obtenue allez au filet. Si votre adversaire s'avance sur vous, mettez vous sur la ligne horizontale qui se trouve près du filet, et là vous marquez un point. Faites ça ainsi de suite et la victoire est à vous.

AMIGA GRAND MONSTER SLAM

Dans le menu principal, pour avoir acces au cheat mode, tapez 'Loosers.Help!'.

C64 GREAT ESCAPE

Pour avoir un truc infini (je sais plus!) :
POKE 17343,165:SYS 271

CPC GRAND PRIX SIMULATOR II

```
10 REM 99 secondes sur GRAND PRIX SIMULATOR 2
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &164:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7651 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,65,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,65,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,33,CD,47
240 DATA 41,21,51,01,11,08,02,01,19,00,ED,B0,21,18
250 DATA 01,22,A9,01,22,F0,01,F3,C3,70,01,21,3E,39
260 DATA 22,D5,44,21,32,7F,22,D7,44,3E,41,32,D9,44
270 DATA C3,40,00
```

```
10 REM 99 secondes sur GRAND PRIX SIMULATOR 2
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &164:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7759 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,65,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,65,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,33,CD,7D
140 DATA 41,21,51,01,11,08,02,01,19,00,ED,B0,21,18
150 DATA 01,22,A9,01,22,F0,01,F3,C3,70,01,21,3E,39
160 DATA 22,D5,44,21,32,7F,22,D7,44,3E,41,32,D9,44
170 DATA C3,40,00
```

Compil QUATTRO SIX et QUATTRO NINE

Pour avoir 99 secondes à chaque course :
POKE &44D5,&3E
POKE &44D6,&39
POKE &44D7,&32
POKE &44D8,&7F
POKE &44D9,&41

LA BIBLE DES POKES II

VOLUME 2

DES MILLIERS D'ASTUCES SUR ST-AMIGA-PC-CPC

SORTIE NATIONALE LE

15

JANVIER

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

ASTUCES A GOGO

3615 JOYSTICK

DES MILLIERS D'ASTUCES

24 H / 24